

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU NOVEL GRAFIS SEJARAH PERJUANGAN AREK-AREK SUROBOYO DALAM PERANG 10 NOVEMBER DENGAN GAYA GAMBAR *LIGNE CLAIRE*



Diajukan oleh:

ANINDITO ILMI RINDJIANDANA

1554010007

Dosen Pembimbing (1) :

Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom

NPT. 3 8312 10 0304 1

Dosen Pembimbing (2) :

Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn

NPT. 171 198406 0903 3

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021**

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU NOVEL GRAFIS
SEJARAH PERJUANGAN AREK-AREK SUROBOYO
DALAM PERANG 10 NOVEMBER
DENGAN GAYA GAMBAR *LIGNE CLAIRE*



Diajukan oleh:

ANINDITO ILMI RINDJIANDANA

1554010007

Dosen Pembimbing (1) :

Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom
NPT. 3 8312 10 0304 1

Dosen Pembimbing (2) :

Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn
NPT. 171 198406 0903 3

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021

TUGAS AKHIR

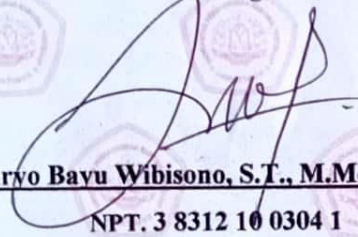
**PERANCANGAN BUKU NOVEL GRAFIS
SEJARAH PERJUANGAN AREK-AREK SUROBOYO
DALAM PERANG 10 NOVEMBER
DENGAN GAYA GAMBAR *LIGNE CLAIRE***

Disusun Oleh:

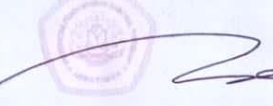
**ANINDITO ILMI RINDJIANDANA
1554010007**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal: 31 Mei 2021

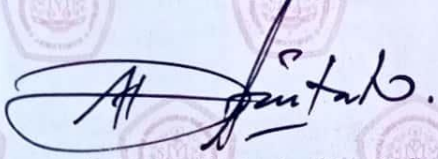
Pembimbing I


Arvo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom
NPT. 3 8312 10 0304 1

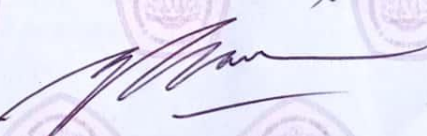
Penguji I


Masnuna, S.T., M.Sn
NPT. 3 8405 10 0307 1

Pembimbing II


Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn
NPT. 171 198406 0903 3

Penguji II


Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds
NPT. 182 198701 1907 6

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 1990033 2001

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 7 Juni 2021



Anindito Iلمي Rindjiandana

ABSTRAK

Sebagai Kota Pahlawan, karena sejarahnya yang sangat diperhitungkan. Pertama, dalam peristiwa perjuangan Arek-Arek Suroboyo untuk mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia. Salah satu perang yang dikenal di Surabaya yaitu perang 10 November 1945. Yang sebenarnya masih banyak anak generasi muda tertarik pada peristiwa heroik Sepuluh November di Surabaya, hal ini nampak dari besarnya antusias masyarakat yang mayoritas adalah anak muda untuk menonton drama kolosal “Surabaya Membara” yang menceritakan tentang perjuangan arek-arek Suroboyo pada peristiwa pertempuran 10 November 1945 pada waktu itu, namun kini banyak anak muda yang sulit mendapatkan penjelasan tentang peristiwa heroik tersebut.

Metode penelitian yang perancang lakukan adalah pendekatan kualitatif dengan metode *grounded theory*. Pemilihan metode ini berdasarkan pada tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu membangun teori berdasarkan responden. Data dalam perancangan ini didapatkan dengan menggunakan wawancara semi-terstruktur (*semi-structured interview*). Responden adalah Guru Besar Jurusan Sejarah UGM dan Dosen Seni rupa UNESA.

Pada tahap berikutnya dapat dikatakan sebagai proses analisis data yang didapat dari pengumpulan data berupa observasi, kuisioner, dan wawancara. Kemudian proses analisis untuk mencari solusi perancangan dari data yang terkumpul menggunakan analisis *grounded theory* melalui transkrip data, interpretasi data *open coding*, *axial coding*, *selective coding*. Dari proses analisa tersebut didapat sebuah *keyword* “Kisah Kepahlawanan 10 November 1945”.

Dengan adanya *keyword* tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam menciptakan konsep desain pembuatan buku novel grafis tentang perjuangan arek-arek Suroboyo pada perang 10 November 1945. Konsep perancangan buku ini meliputi informasi mengenai hal-hal peristiwa yang berproses menuju puncak pertempuran 10 November 1945, yang diawali dari pembentukan BKR (Badan Keamanan Rakyat) di Surabaya, sampai dengan peristiwa yang sangat populer dikalangan rakyat Indonesia yaitu perobekan bendera Belanda di Hotel Orange, dan akan berlanjut di seri berikutnya, dengan menggunakan gaya bahasa yang muda dipahami serta dikemas dengan gaya ilustrasi yang menarik dan sesuai terhadap audien. Diharapkan perancangan ini dapat membantu anak muda akan pengetahuan sejarah dengan cara yang menarik, menambahkan budaya anak muda sekarang yang lebih menyukai buku bacaan dengan tambahan visual.

Kata Kunci: *Novel Grafis, Ilustrasi, Sejarah, Remaja*

ABSTRACT

As a City of Heroes, because of its history that is very calculated. First, in the event of Surabaya youth struggle to defend the independence of the Indonesian Nation. One of the wars known in Surabaya is the war on November 10, 1945. In fact, there are still many young people who are interested in the heroic event of November 10 in Surabaya, this can be seen from the enthusiasm of the people, the majority of whom are young people, to watch the colossal drama "Surabaya Membara" which tells about the struggle of Surabaya youth during the 10 November 1945 battle at the time, but now many young people find it difficult to get an explanation of this heroic event.

The research method that the designer uses is a qualitative approach with a grounded theory method. The selection of this method is based on the purpose of the research conducted, namely building a theory based on respondents. The data in this design were obtained using semi-structured interview. The respondents were professor of the UGM History Departement and UNESA Lecturer in Fine Arts.

In the next stage, it can be said as the process of analyzing data obtained from data collection in the form of observations, questionnaires, and interviews. Then the analysis process to find a design solution from the collected data uses grounded theory analysis through data transcripts, open coding data interpretation, axial coding, selective coding. From the analysis process, we get a keyword "The Heroic Story of Novemper 10, 1945".

With these keywords, it can be used as a reference in creating a design concept for making a graphic novel book about a struggle of the Suroboyo people in the war on November 10, 1945. The concept of designing this book includes information about events that are progressing towards the climax of the battle on November 1945, which began with the formation of the BKR (People's Security Agency) in Surabaya, until the event that was very popular among the Indonesian people, namely the tearing of the Dutch flag at the Orange Hotel, and will continue in the next series, by using a language style that is young to understand and packaged in an illustration style that is attractive and appropriate to the audience. It is hoped that this design can help young people with historical knowledge in an interesting way, adding to the culture of today's youth who prefer reading books with visual additions.

Keyword: *Graphic Novel, Illustration, History, Youth.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Buku Novel Grafis Perjuangan Arek-arek Suroboyo Dalam Perang 10 November Dengan Gaya Gambar *Ligne Claire* bisa terselesaikan dengan baik. Buku ini merupakan informasi pengetahuan kisah sejarah 10 November untuk anak muda yang dapat membantu mendapatkan penjelasan, karena sulitnya mendapatkan penjelasan-penjelasan kisah sejarah yang ringkas dan benar, serta dapat mampu menarik kembali minat baca anak muda dengan cara memunculkan budaya visual terhadap buku kisah sejarah di Indonesia.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW. Atas berkat rahmat dan hidayahnya.
2. Kepada Orang Tua saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukkan pada perancangan ini.
4. Kepada Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn. sebagai pembimbing dosen kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan serta jurnal.
5. Kepada Prof. Dr. Suhartono Wiryopranoto selaku narasumber yang memberi informasi serta saran dan masukkan tentang pengetahuan sejarah dalam perancangan novel grafis bertemakan sejarah.
6. Kepada Drs. Martadi, M.Sn. selaku narasumber yang memberikan informasi serta saran tentang ilustrasi dan gaya visual dalam perancangan.
7. Kepada Brama Dwi Mahendra selaku pemilik tempat penginapan yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas bekerja untuk perancangan ini.
8. Kepada Inggardini A C dan Hafidha S selaku orang yang selalu mensupport dan membantu dalam perancangan ini.
9. Kepada Prima Candra Adi Pinilih selaku rekan seperjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Kepada seluruh dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan perkuliahan.
11. Kepada teman-teman angkatan 2015 DKV UPN terutama rekan-rekan PETUK yang telah memberikan semangat dan saling support satu sama lain.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang saya buat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dalam perancangan ini, setidaknya saya berharap dapat menjadi informasi pengetahuan serta media untuk anak muda yang menyukai kisah sejarah yang ada di Indonesia, serta meneladani nilai positifnya untuk diterapkan dalam kehidupan

Surabaya, 7 Juni 2021

Anindito Ilmi Rindjiandana

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Rumusan Masalah	14
1.4 Batasan Masalah	14
1.5 Tujuan Perancangan	14
1.6 Manfaat Penelitian	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	16
2.1 Tinjauan Tentang Buku.....	16
2.1.1 Pengertian Buku	16
2.1.2 Fungsi Buku	16
2.1.3 Bagian-bagian Buku	16
2.1.4 Jenis-jenis Buku	19
2.1.5 Pengertian Novel Grafis	22
2.1.6 Pengertian Ilustrasi	23
2.1.7 Pengertian <i>Ligne Claire</i>	23
2.2 Tinjauan Tentang Sejarah Perang 10 November	24
2.2.1 Pengertian Sejarah	25
2.2.2 Surabaya	25
2.2.3 Peristiwa 10 November	25
2.3 Tinjauan Remaja	29

2.3.1 Pengertian Remaja	29
2.3.2 Perubahan Sosial Pada Masa Remaja	29
2.4 Tinjauan Teori Desain Komunikasi Visual	30
2.4.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual	30
2.4.2 Tinjauan Tentang Warna	31
2.4.3 Psikologi Warna.....	32
2.4.4 Tinjauan Tentang Tipografi	32
2.4.5 Tinjauan Tentang Layout	35
2.5 Studi Eksisting	36
2.5.1 Ilustrasi Tintin (The Adventure of Tintin in America) ...	36
2.6 Studi Komparator	38
2.6.1 Ilustrasi Blusukan Jokowi (Ala Tintin)	38
2.7 Studi Kompetitor	40
2.7.1 Buku Ilustrasi Bung Tomo: Soerabaja di Tahun 45	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	42
3.1 Definisi Operasional Judul	42
3.1.1 Definisi Buku Novel Grafis	42
3.1.2 Definisi <i>Ligne Claire</i>	42
3.1.3 Definisi Sejarah	43
3.1.4 Definisi 10 November 1945	43
3.1.5 Definisi Surabaya	43
3.2 Teknik Pengumpulan Data	44
3.2.1 Data Primer	44
3.2.2 Data Sekunder	46
3.3 Teknik Populasi dan Sampling	46
3.3.1 Populasi	46
3.3.2 Sampling	47
3.4 Tahap Perancangan	48
3.5 Teknik Analisa Data	51
3.6 Alur Berpikir	52
BAB IV ANALISA DATA	53

4.1 Hasil Pengumpulan Data	53
4.1.1 Data Wawancara	53
4.1.2 Data Kuisisioner	57
4.1.3 Data Literatur Surabaya 10 November 1945	70
4.1.4 Data Studi Ergonomi	72
4.2 Analisa Data 5W+1H	72
4.2.1 Open Coding	73
4.2.2 Axial Coding	74
4.2.3 Selected Coding	75
BAB V KONSEP DESAIN	77
5.1 Perumusan Konsep (<i>Keyword</i>)	77
5.2 Definisi <i>Keyword</i>	78
5.2.1 Makna Denotatif	78
5.2.2 Makna Konotatif	79
5.3 Konsep Verbal	79
5.3.1 Judul Buku	80
5.3.2 Sinopsis Buku	80
5.3.3 Bahasa Komunikasi	80
5.3.4 Deskripsi Konten/Isi	81
5.4 Konsep Visual	82
5.4.1 Gaya Visual/Illustrasi	82
5.4.2 Tipografi	83
5.4.3 Warna	84
5.4.4 Layout	85
5.5 Konsep Media	86
5.5.1 Media Utama	86
5.5.2 Media Pendukung	87
5.6 Studi Visual/ <i>Rough Design</i>	87
5.6.1 Alternatif Karakter	87
5.6.2 Karakter Terpilih	88
5.6.3 Tipografi Judul Cover	89

5.6.4 Tipografi Judul Cover Terpilih	90
5.6.5 Alternatif Cover	90
5.6.6 Cover Terpilih	91
5.6.7 Layout Buku	94
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	96
6.1 Cover Buku	96
6.2 Cover Dalam	97
6.3 Halaman Penerbit	97
6.4 Halaman Quotes	98
6.5 Daftar Isi	99
6.6 Halaman Isi	99
6.7 Pembatas Buku	103
6.8 Media Pendukung	104
6.9 Biaya Produksi Buku	107
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	108
7.1 Kesimpulan	108
7.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	112
DAFTAR GAMBAR	
1.1 Hasil Kuisisioner Google form	2
1.2 Hasil Kuisisioner Google form.....	3
1.3 Hasil Kuisisioner Google form.....	3
1.4 Hasil Kuisisioner Google form.....	4
1.5 Hasil Kuisisioner Google form.....	4
1.6 Novel Grafis Oscar Nugroho	5
1.7 Contoh gaya gambar <i>Ligne Claire</i> Rampokan	7
1.8 Contoh gaya gambar <i>Ligne Claire</i> Tintin	8
1.9 Ilustrasi <i>Ligne Claire</i> Jokowi dan Prabowo	9
1.10 Contoh gaya gambar <i>Ligne Claire</i> Jokowi	10
1.11 Hasil Kuisisioner Google form	11

1.12 Hasil Kuisisioner Google form	11
1.13 Hasil Kuisisioner Google form	11
1.14 Hasil Kuisisioner Google form	12
1.15 Hasil Kuisisioner Google form	12
2.1 Contoh Buku Cerita Bergambar	20
2.2 Contoh Buku Komik	20
2.3 Contoh Buku Novel	21
2.4 Contoh Buku Ensiklopedia	21
2.5 Contoh Buku Kamus	22
2.6 Mobil Yang Ditumpangi Jendral Mallaby	28
2.7 Lingkaran Warna Netral	31
2.8 Contoh Font Serif	33
2.9 Contoh Font Sans Serif	34
2.10 Garis Bantu Huruf	34
2.11 The Adventure of Tintin	36
2.12 Ilustrasi Demokreatif	38
2.13 Ilustrasi Bung Tomo	40
3.1 Alur Berpikir	52
4.1 Foto Wawancara Narasumber Prof. Dr. Suhartono Wiryopranoto	53
4.2 Foto Wawancara Narasumber Drs.Martadi, M.Sn	55
4.3 Hasil Kuisisioner Google form	58
4.4 Hasil Kuisisioner Google form	58
4.5 Hasil Kuisisioner Google form	59
4.6 Hasil Kuisisioner Google form	59
4.7 Hasil Kuisisioner Google form	60
4.8 Hasil Kuisisioner Google form	60
4.9 Hasil Kuisisioner Google form	61
4.10 Hasil Kuisisioner Google form	61
4.11 Hasil Kuisisioner Google form	62
4.12 Hasil Kuisisioner Google form	63
4.13 Hasil Kuisisioner Google form	65

4.14 Gaya Gambar Tintin	65
4.15 Hasil Kuisisioner Google form	66
4.16 Hasil Kuisisioner Google form	66
4.17 Hasil Kuisisioner Google form	67
4.18 Hasil Kuisisioner Google form	67
4.19 Hasil Kuisisioner Google form	68
4.20 Hasil Kuisisioner Google form	68
4.21 Hasil Kuisisioner Google form	69
4.22 Gambar Ilustrasi Jokowi	69
4.23 Hasil Kuisisioner Google form	70
4.24 Hasil Kuisisioner Google form	70
4.25 Buku Des Alwi “Pertempuran Surabaya November 1945	71
4.26 Hasil <i>coding</i> tahap <i>axial coding</i>	74
5.1 Alur Keyword	77
5.2 Referensi Gaya Gambar	82
5.3 Referensi Gaya Gambar	83
5.4 Referensi <i>Typeface</i> pada <i>Headline</i>	83
5.5 Referensi <i>Typeface</i> pada <i>Bodytext</i>	84
5.6 Referensi <i>Typeface</i> pada <i>popchat</i>	84
5.7 Acuan Warna Cerah	85
5.8 Contoh Referensi Layout Halaman Teks	85
5.9 Contoh Referensi Layout Halaman Bergambar	86
5.10 Acuan karakter isi buku	87
5.11 Alternatif Karakter	88
5.12 Gaya Ilustrasi Terpilih	88
5.13 Alternatif Font Judul Cover	89
5.14 Font Judul Cover Terpilih	90
5.15 Alternatif Cover	91
5.16 Acuan Gambar Ilustrasi Cover	91
5.17 Acuan Warna Cover Buku	92
5.18 Warna Cover Buku	92

5.19 Cover Depan	93
5.20 Cover Belakang	93
5.21 Cover Terpilih	93
5.22 Acuan Layout	94
5.23 Layout Buku	95
6.1 Cover Buku	96
6.2 Cover Dalam	97
6.3 Halaman Penerbit	97
6.4 Halaman Quotes Pembakar Semangat	98
6.5 Halaman Daftar Isi	99
6.6 Halaman Cover Bab Isi Buku	100
6.7 Halaman Teks Novel Peristiwa 10 November	100
6.8 Halaman Grafis Komik Buku	101
6.9 Halaman Kesimpulan per Bab	102
6.10 Halaman Sumber dan Acuan Cerita	102
6.11 Halaman Tentang Penulis	103
6.12 Desain Pembatas Buku	103
6.13 Desain Poster Buku “Fajar di Surabaya”	104
6.14 Desain Kaos	104
6.15 Desain Totebag	105
6.16 Desain Topi	105
6.17 Desain Notebook	106
6.18 Desain Gantungan Kunci	106
6.19 Desain Stiker	106

DAFTAR TABEL

2.1 Analisis Desain Studi Eksisting	37
2.2 Analisis Desain Studi Komparator	39
2.3 Analisis Desain Studi Kompetitor	41
4.1 <i>Open Coding</i> Wawancara 1 dan Wawancara 2	73
4.2 <i>Selected Coding</i> Wawancara 1 dan Wawancara 2	75
4.3 Pengelompokan Gagasan pada <i>Selected Coding</i>	76