

**KISAH SAIDJA DAN ADINDA DARI KABUPATEN LEBAK SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN BUKU KOMIK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Seni Rupa



oleh
Muhamad Basit
NIM 1806625

DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG

2022

KISAH SAIDJA DAN ADINDA DARI KABUPATEN LEBAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BUKU KOMIK

Oleh
Muhamad Basit

Sebuah skripsi penciptaan yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Muhamad Basit
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
berulang-ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MUHAMAD BASIT

**“KISAH SAIDJA DAN ADINDA DARI KABUPATEN
LEBAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BUKU KOMIK”**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.
NIP. 196605251992021001

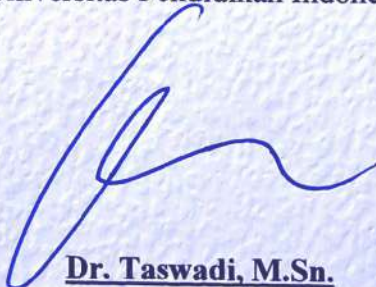
Pembimbing II



Andi Suryadi, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198802132019031001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Taswadi, M.Sn.
NIP. 1965501111994121001

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
MUHAMAD BASIT
“KISAH SAIDJA DAN ADINDA DARI KABUPATEN
LEBAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BUKU KOMIK”

Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



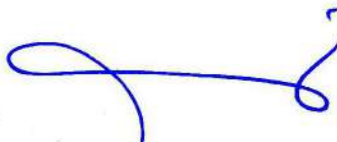
Drs. Moch. Oscar Sastra, M.Pd.
NIP. 195810131987031001

Penguji II



Dr. H. Agus Nursalim, M.T.
NIP. 196108181993011001

Penguji III



Arief Johari, S.T., M.Ds.
NIP. 92020011981012210

ABSTRAK

MUHAMAD BASIT, 2022, KISAH SAIDJA DAN ADINDA DARI KABUPATEN LEBAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BUKU KOMIK.

Kisah Saidja dan Adinda merupakan kisah yang ditulis pada novel Max Havelaar Bab 17, kisah ini cukup populer dan menjadi ikonik di Kabupaten Lebak. Namun, kepopuleran kisahnya tidak banyak diketahui oleh remaja baik di dalam maupun di luar Kabupaten Lebak, hal itu karena rendahnya budaya membaca masyarakat Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh penulis, terlihat bahwa belum ada buku komik yang secara spesifik mengangkat Kisah *Saidja dan Adinda* dengan gaya semi kartun. Maka dari itu, penulis sebagai pelaku di bidang akademis, merancang buku komik yang mengenalkan Kisah *Saidja dan Adinda* dengan cerita sederhana dan gaya semi kartun. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan gagasan dan mendeskripsikan visualisasi buku komik Kisah *Saidja dan Adinda*. Metode penciptaan yang digunakan yaitu dengan pendekatan *design thinking* dengan tahap *empathize*, *define*, *ideate* yang dikemas dalam satu ide berkarya, kemudian dilanjutkan dengan *prototype*, hingga *test*. Dalam pembuatannya, penulis menggunakan data dari informasi yang bersumber dari artikel, buku novel, dan film. Buku komik ini berisikan Kisah *Saidja dan Adinda* dari masa kecil sampai dewasa dengan segala konflik yang terjadi di dalamnya. Penulis menggunakan teknik ilustrasi digital dengan penggambaran semi kartun. Warna yang digunakan yaitu warna analog, buku komik Kisah *Saidja dan Adinda* ini adalah sebuah karya studi yang masih memiliki banyak kekurangan harapan dengan adanya riset lebih lanjut tentang karya ini dapat membuat karya ini menjadi lebih baik lagi.

Kata kunci: Komik, Saidja, Ilustrasi, Multatuli

ABSTRACT

MUHAMAD BASIT, 2022, SAIDJA AND ADINDA A STORY FROM LEBAK REGENCY AS A COMIC BOOK CREATION IDEA.

The story of Saidja and Adinda is a story written in the novel Max Havelaar Chapter 17, this story is quite popular and has become an icon in Lebak Regency. However, the popularity of his story is not widely known by teenagers both inside and outside Lebak Regency, this is due to the low reading culture of the Indonesian people. Based on a survey conducted by the authors, it appears that there is no comic book that specifically presents the story of Saidja and Adinda in a semi-cartoon style. Therefore, the writer as an actor in the academic field, designed a comic book that introduces the story of Saidja and Adinda with a simple story and semi-cartoon style. Writing this thesis aims to develop ideas and describe the visualization of the comic book The Story of Saidja and Adinda. The creation method used is the design thinking approach with the empathize, define, ideate stages which are packaged in one work idea, then proceed with the prototype, up to the test. In making it, the author uses data from information sourced from articles, novels, and films. This comic book contains the story of Saidja and Adinda from childhood to adulthood with all the conflicts that occur in it. The author uses digital illustration techniques with a semi-cartoon style. The colors used are analogous colors, the comic book The Story of Saidja and Adinda is a work of study that still has a lot of hopelessness with further research on this work that can make this work even better.

Keywords: *Comic, Saidja, Illustration, Multatuli*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan.....	4
D. Manfaat Penciptaan.....	5
E. Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN PENCIPTAAN	7
A. Karya Tulis Terdahulu.....	7
1. Skripsi Penciptaan karya Rizkia Amalia Hermawanti berjudul “Komik -Strip Digital “ <i>Pamali</i> ” dari Karakter Tokoh Folklore Sunda” (2018)..	7
2. Skripsi Penciptaan karya Muhammad Fauzan berjudul “Isu Rasisme Sebagai Ide Gagasan Penciptaan Karya Komik Superhero” (2021)	8
3. Skripsi Penciptaan karya Shafira Octaviani berjudul “Pengembangan Komik Strip Edukasi Dampak Kecanduan Konten Gawai” (2021)	9
B. Kajian Teori	10
1. Istilah Seni Rupa dan Desain.....	10
2. Komik	20
C. Kajian Faktual	46
D. Kajian Empirik	46
1. Kabupaten Lebak	46
2. Buku Max Havelaar	49

3. Kisah Saidja dan Adinda	50
4. Cerita Rakyat (Folklor).....	51
BAB III.....	53
METODE PENCIPTAAN.....	53
A. Ide Berkarya.....	53
B. Analisis Kebutuhan.....	55
C. Observasi	55
D. Pengolahan Ide	55
E. Alat dan Bahan.....	56
F. Proses Berkarya	62
1. Penentuan Judul	62
2. Sinopsis	62
3. Desain Karakter.....	63
4. <i>Storyline</i>	64
5. <i>Storyboard</i> dan Sketsa	66
6. <i>Outline</i> atau Garis Luar	67
7. Pewarnaan.....	68
8. Pemberian Teks (<i>Lattering</i>)	70
9. <i>Prototype</i>	72
G. Uji coba	72
H. Evaluasi.....	75
I. Pencetakan dan Penjilidan.....	78
BAB IV	79
VISUALISASI DAN PEMBAHASAN	79
A. Pengembangan Gagasan dan Rancangan Buku Komik Saidja dan Adinda	79
1. Ide Komik.....	79
2. Pembuatan Cerita.....	79
3. Tema atau <i>Genre</i> Komik.....	80
4. Premis Komik	81
5. Target Pembaca	81

6. Pilihan Jenis Komik.....	81
7. Maksud dan Tujuan	82
8. Judul Komik.....	82
9. Isi Buku Komik.....	82
10. Spesifikasi Buku	83
11. Teknik Gambar Ilustrasi	83
12. Konsep Penyampaian Cerita dari Sudut Pandang Orang Ketiga	83
B. Deskripsi dan Analisis Visual Buku Komik Saidja dan Adinda	84
1. Unsur Pembentuk Komik	84
2. Unsur-Unsur Komik.....	92
3. Unsur dan Prinsip Seni Rupa	100
BAB V.....	108
SIMPULAN DAN SARAN.....	108
A. SIMPULAN	108
B. SARAN.....	109
1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI	109
2. Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI	109
3. Bagi Pembaca/Masyarakat	110
4. Bagi Dunia Buku dan Ilustrasi	110
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR ISTILAH	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Koendoro. Br. D. (2007). *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Darma Prawira, S. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gumelar, M. (2011). *Comic Making*. Jakarta Barat: Pt Indeks.
- Maharsi, I. (2018). *KOMIK dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Masdiono, Toni. 1998. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta : Creativ Media
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Rustan, S. (2009). *Layout, Dasar, & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Salam, S. H. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2010). *Design thinking: understand–improve–apply*. Springer Science & Business Media.
- Winata, K. H. (2017). *Belajar Membuat Komik*. yogyakarta: PT Bentang Pustaka.

2. Artikel dan Jurnal

- Adeng. (2013). Sejarah Sosial Kabupaten Lebak. Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung, 3-4.
- Ekawardhani, Y. A., Natagracia, G. (2012). Kajian Prinsip Pokok Tipografi (legibility, readability, visibility, dan clarity) pada Poster Film Beranak dalam Kubur The Movie dan Jelangkung. *Visualita*. 4(1), 87-99.
- Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, G. P. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 5-6.
- Hadid, M. (2012). Novel Grafis : Studi Awal tentang Istilah dan Bentuk. *ARS jurnal Seni Rupa & Desain*, 6-7.
- Hananto, B. A. (2020). Tinjauan Tipografi Dalam Konteks Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (Senada) , 133-134.

Juanda, N. I. (2015). Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan FabeL. Jurnal DKV Adiwarna, 4-5.

Lubis, Nina Herlina (2006). Sejarah Kabupaten Lebak, Pemerintah Daerah kabupaten Lebak bekerja sama dengan Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan Lembaga Penelitian, Universitas Padjadjaran, Bandung

Sucipto, Toto (2000). *Kebudayaan Masyarakat Sunda di Kabupaten Lebak Jawa Barat, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jarahnitra, Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Jawa Barat*, Bandung

Sutisna, Agus (2004) *Lebak Dalam Arus. Perubahan: Kado Ulang Tahun Ke-176 Kabupaten Lebak*, Lebak: Dinas Inkosbudpar Kabupaten Lebak.

Suyitno, Anan (1991). *Bunga Rampai Jawa Barat*, Bandung: Yayasan Wahana Citra Nusantara.

1. Skripsi

Fauzan, M. (2022). Isu Rasisme Sebagai Ide Gagasan Penciptaan Karya Komik Superhero. Bandung: DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA FPSD UPI.

Hermawati, R. A. (2018). Komik Strip Digital "Pamali" Dari Karakter Tokoh Folklor Sunda. Bandung: DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA FPSD UPI.

Octaviany, S. (2021). Pengembangan Komik Strip Edukasi Dampak Kecanduan Konten Gawai. Bandung: DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA FPSD UPI.

Sumber Online dan Bentuk Lain

Agus, R. (2018, April 23). *Minat Baca Masyarakat Lebak Masih Rendah*. From Banten: <https://banten.bisnis.com>

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo. (2016, April 26). *Safari Gerakan Nasional Gemar Membaca di Kabupaten Kulon Progo*. From Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo: <https://perpustakaan.kulonprogokab.go.id>

Hasugian, M. R. (2015, Oktober 28). *90 Persen Orang Indonesia Doyan Nonton Ketimbang Baca Buku*. From Tempo.co: <https://nasional.tempo.co>

Kabupaten Lebak. (2022, February 10). From BPKRI: <https://banten.bpk.go.id>

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2022, Desember 15). *Diambil kembali dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online*: <https://kbbi.web.id/>

Profil Kabupaten Lebak. (2022, February 10). From BIRO PEMKERSA Provinsi Banten: <https://biropemerintahan.bantenprov.go.id/>

Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara. (2021, Maret 23). From Kemendagri: <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/>

Read Comic Online. (2021, Februari 21). *Comic Hulk*. From Read Comic Online: <https://readcomiconline.li/>

Seni Budayaku. (2021, Februari 21). *Ciri-Ciri Komik dan Pengertiannya Secara Lengkap*. From Seni Budayaku: <https://www.senibudayaku.com/2021/02/ciri-ciri-komik.html>