



**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI NOVEL
“HANA” SEBAGAI MEDIA PENCERITAAN EMOSIONAL
PEREMPUAN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

FAUZI PRATTAMA
42322010044

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI NOVEL
“HANA” SEBAGAI MEDIA PENCERITAAN EMOSIONAL
PEREMPUAN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

FAUZI PRATTAMA
NIM 42322010044

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzi Prattama

NIM : 42322010044

Fakultas/Program Studi : FDSK/Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

**“PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI NOVEL “HANA”
SEBAGAI MEDIA PENCERITAAN EMOSIONAL PEREMPUAN”**

adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 14 Juli 2026



/Fauzi Prattama

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Fauzi Prattama

NIM : 42322010044

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Novel Grafis Adaptasi Novel “Hana” Sebagai Media Penceritaan Emosional Perempuan”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 18%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fauzi Prattama
NIM : 42322010044
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/ Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Novel Grafis Adaptasi Novel “Hana”
Sebagai Media Penceritaan Emosional Perempuan

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn)

NIDN: 321098302

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.ds, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Yudiati Kuniko, selaku penulis novel Hana yang telah membantu memberikan izin dan informasi dalam proses pengerjaan tugas akhir.
6. Orang tua dan keluarga, yang selalu memberikan dukungan doa dan motivasi.
7. Liza Purnamasari, yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis.
8. Rekan-rekan mahasiswa DKV yang telah memberikan masukan dan dukungan selama proses tugas akhir.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 14 Juli 2026



Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzi Prattama
NIM : 42322010044
Fakultas/Program Studi : FDSK/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Novel Grafis Adaptasi Novel “Hana”
Sebagai Media Penceritaan Emosional Perempuan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Juli 2026
Yang menyatakan,



Fauzi Prattama

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI NOVEL “HANA” SEBAGAI MEDIA PENCERITAAN EMOSIONAL PEREMPUAN DALAM RELASI KELUARGA

FAUZI PRATTAMA
42322010044

ABSTRAK

Relasi ibu dan anak merupakan salah satu bentuk hubungan keluarga yang sarat akan pengalaman emosional, seperti pengorbanan, kehilangan, dan konflik batin. Namun, penyampaian pengalaman tersebut melalui media novel sering kali kurang diminati oleh sebagian pembaca karena didominasi narasi teks yang panjang. Oleh karena itu, tugas akhir ini merancang novel grafis adaptasi berjudul Hana: Jangan Biarkan Mereka Lihat Lukamu sebagai media visual yang mampu menyampaikan pengalaman emosional perempuan secara lebih empatik dan mudah dipahami. Proses perancangan menggunakan metode Design Thinking melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, dengan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara bersama penulis novel, Yudiati Kuniko. Perancangan menerapkan pendekatan storytelling visual melalui ilustrasi, panel, warna, tipografi, dan tata letak untuk mempertahankan makna serta emosi dari novel asli. Hasil perancangan berupa novel grafis cetak yang dipamerkan pada pameran Tugas Akhir dan memperoleh respons positif dari pengunjung karena dinilai mampu menyampaikan cerita secara jelas, menyentuh, dan membangun empati terhadap pengalaman emosional perempuan dalam relasi keluarga.

Kata Kunci: novel grafis, adaptasi novel, storytelling visual, relasi ibu dan anak, pengalaman emosional perempuan

DESIGN OF A GRAPHIC NOVEL ADAPTATION OF THE NOVEL “HANA” AS A MEDIUM FOR STORYTELLING WOMEN’S EMOTIONAL RELATIONSHIPS IN FAMILY RELATIONSHIPS

FAUZI PRATTAMA
42322010044

ABSTRACT

The mother and child relationship is one of the most profound forms of family relationships, encompassing emotional experiences such as sacrifice, loss, and inner conflict. However, these experiences are often less accessible to some readers because novels are primarily presented through lengthy textual narratives. Therefore, this final project designs a graphic novel adaptation entitled Hana: Jangan Biarkan Mereka Lihat Lukamu as a visual medium capable of conveying women’s emotional experiences in a more empathetic and engaging way. The design process applies the Design Thinking method, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages, with data collected through literature review, observation, and interviews with the novel’s author, Yudiati Kuniko. The adaptation employs a visual storytelling approach through illustrations, panels, color, typography, and layout to preserve the meaning and emotional depth of the original novel. The final outcome is a printed graphic novel exhibited at the Final Project Exhibition, where it received positive responses from visitors for its ability to communicate the story clearly, evoke empathy, and effectively portray women’s emotional experiences within family relationships.

Keywords: *graphic novel, novel adaptation, visual storytelling, mother and child relationship, women’s emotional experiences*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
 BAB II METODE PERANCANGAN	 6
2.1 Orisinalitas	6
2.2 Target Perancangan	16
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	18
2.3.1 Relevansi Ide Perancangan Permasalahan yang diangkat	18
2.3.2 Konsekuensi Studi dalam Perancangan	19
2.4 Skema Proses Desain	28
 BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN	 42
3.1 <i>Positioning</i> dan Konsep Desain	42
3.1.1 <i>Positioning</i> Statement	42
3.1.2 Konsep Desain	42
3.2 Strategi Pesan	42

3.3 Strategi Visual	45
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	46
BAB IV HASIL KARYA DKV	49
4.1 Deskripsi Karya.....	49
4.1.1 Visual Karya	50
4.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan.....	85
4.3 Pameran Karya	86
4.4 Hasil Uji Desain	89
4.5 Evaluasi Perancangan Karya.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Karya Sejenis	6
Tabel 2.2. Timeline Perancangan.....	30
Tabel 2.3. Biaya Perancangan.....	31
Tabel 3.1. Strategi Pesan.....	43
Tabel 4.1. Respon Pengunjung.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Design Thinking.....	28
Gambar 2.2. Wawancara Dengan Penulis Novel.....	28
Gambar 2.3. Mind Map.....	32
Gambar 2.4. Moodboard.....	32
Gambar 2.5. Storyline Novel Grafis.....	36
Gambar 2.6. Sketsa Karakter.....	37
Gambar 2.7. Outline Novel Grafis.....	39
Gambar 2.8. Prototype Novel Grafis.....	40
Gambar 2.9. Uji Desain Pada Pameran.....	41
Gambar 4.1. Desain Karakter Utama.....	51
Gambar 4.2. Desain Karakter Pendamping.....	52
Gambar 4.3. Visual Pendukung.....	52
Gambar 4.4. Large Panel.....	53
Gambar 4.5. Medium Panel.....	54
Gambar 4.6. Small Panel.....	54
Gambar 4.7. Variasi Panel.....	55
Gambar 4.8. Standar Gutter.....	55
Gambar 4.9. Wide Gutter.....	56
Gambar 4.10. Borderless Gutter.....	57
Gambar 4.11. Balon Dialog.....	57
Gambar 4.12. Balon Pikiran.....	58
Gambar 4.13. Caption atau Narasi.....	59
Gambar 4.14. Sound Effect Benda.....	60
Gambar 4.15. Sound Effect Ekspresif.....	61
Gambar 4.16. Close Up.....	62
Gambar 4.17. Medium Shot.....	62
Gambar 4.18. Long Shot.....	63
Gambar 4.19. Extreme Long Shot.....	63
Gambar 4.20. Eye Level.....	64
Gambar 4.21. Elemen Interaktif.....	65
Gambar 4.22. Palet Warna.....	65
Gambar 4.23. Tipografi.....	66
Gambar 4.24. Layout Novel Grafis.....	67
Gambar 4.25. Cover Novel Grafis.....	68
Gambar 4.26. Halaman Pembuka.....	68
Gambar 4.27. Halaman Keterangan Buku.....	69
Gambar 4.28. Halaman Hak Cipta.....	69
Gambar 4.29. Isi Novel Grafis.....	81
Gambar 4.30. Halaman Tamat.....	82
Gambar 4.31. Halaman Behind the Adaptation.....	82
Gambar 4.32. Halaman Terima Kasih dan Profil Ilustrator.....	83
Gambar 4.33. Surat Hana.....	83
Gambar 4.34. Poster Concept Art Karakter.....	84
Gambar 4.35. Merchandise.....	84
Gambar 4.36. Poster Pameran.....	86

Gambar 4.37. Persiapan Pameran	87
Gambar 4.38. Pembukaan Pameran	88
Gambar 4.39. Dokumentasi Dengan Pengunjung	89
Gambar 4.40. Grafik Responden Google Form	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Asistensi ULT.....	99
Lampiran 2. Catatan Komentar Dosen Penguji Sidang dan Perbaikan.....	100
Lampiran 3. Similarity Check.....	101
Lampiran 4. Dokumentasi Pameran.....	102
Lampiran 5. Pertanyaan/Kuisisioner Google Form	103
Lampiran 6. Hasil Karya.....	104
Lampiran 7. Surat Pernyataan Kesediaan Kerja Sama Mitra.....	105
Lampiran 8. Curriculum Vitae	106

