



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik merupakan barang yang sudah tidak asing lagi di Indonesia. Komik dapat kita jumpai di toko buku, warung majalah, atau bahkan *supermarket*. Daerah pemasaran yang luas ini didasarkan pada minat masyarakat yang antusias akan hiburan berupa komik (Maharsi,2010). Kehadirannya sering dinantikan, bahkan transformasi kemunculannya didukung oleh media-media baru yang sarat dengan muatan teknologi (Maharsi,2010). Karena sifatnya yang dapat diaplikasikan di berbagai media sekaligus inovatif inilah yang membuat komik semakin dinikmati oleh para penggemar, penggiat kesenian di berbagai belahan negara di dunia (Maharsi,2010)

Komik atau *comic* adalah sebutan internasional untuk cerita yang dituturkan lewat gambar yang bersifat *sequential* (berurutan) diatas kertas (Edison,2007). Namun beberapa negara juga punya sebutan sendiri-sendiri, misalnya Jepang dengan *Manga*, Cina dengan *Manhua*, Korea dengan *Manhwa*, dan Indonesia dengan Cergam. Pada perkembangannya muncul istilah *graphic novel* atau novel grafis.

Pada tahun 1978 muncul sebuah jenis komik bernama novel grafis (Edison,2007). Istilah novel grafis (*Graphic Novel*) dicetuskan oleh maestro komik, Will Eisner, untuk menyebut jenis karyanya yang berjudul “A Contract with God”. Novel Grafis merupakan jenis komik dengan tema dewasa dan

memiliki jumlah halaman yang panjang sesuai dengan novel (Edison,2007). A Contract With God muncul atas dasar ketertarikan Will Eisner untuk membuat sebuah komik dengan tema yang ditujukan untuk pembaca komik berumur 17 tahun keatas yang mendambakan komik yang mempunyai tema lebih dari sekedar pahlawan super (Eisner,2002). Meskipun mempunyai kata ‘novel’, cerita yang terdapat dalam A Contract With God tidak didasarkan pada sebuah novel. Istilah ‘novel’ ini hanya membuat bingung pembaca yang menikmati komik. (Talbot,2008)

Dalam tugas akhir ini penulis akan membuat proyek novel grafis berjudul Prologue For The Lost yang didasarkan pada sebuah novel berjudul Prolog Rindu karangan Shirley Tamara dengan tujuan membuat novel menjadi karya yang lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka penulis menemukan masalah dalam proyek Tugas Akhir ini, yaitu:

- Bagaimana menginterpretasikan tulisan dari sebuah novel menjadi novel grafis?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hal-hal tersebut ruang lingkup masalah yang ingin saya bahas dalam laporan ini adalah:

- Proyek interpretasi dari novel menjadi novel grafis ini berjudul “Prologue For The Lost”. Semua poin penelitian diaplikasikan kedalam proyek ini. Proyek menghasilkan halaman sebanyak 26 halaman atau setengah cerita dari keseluruhan cerita pada novel asli, namun memiliki seluruh poin penting untuk menjadikan novel menjadi novel grafis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Tugas Akhir yang penulis jalankan ini adalah untuk menghasilkan sebuah proyek novel grafis berjudul Prologue For The Lost berdasarkan sebuah novel berjudul Prolog Rindu.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis menginginkan supaya hasil akhir dari Tugas Akhir ini dapat dipergunakan secara baik, seperti:

- Meningkatkan apresiasi pembaca terhadap novel grafis.
- Pembaca mengerti bagaimana cara membuat novel grafis berdasarkan novel.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Metode ini mengumpulkan data dengan cara menerapkan teori-teori yang terdapat dalam pustaka.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Komik dan novel grafis merupakan media yang berbentuk sama dari segi gambar maupun teks. namun keduanya memiliki perbedaan-perbedaan yang dapat menunjang klasifikasi tersebut

Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam Bab II, dituliskan literatur yang telah mendukung tugas akhir, yaitu: definisi dan jenis komik serta cara pembuatannya, definisi novel grafis, definisi novel, dan definisi digital painting yang merupakan teknik pewarnaan proyek “Prologue for The Lost”

Bab III Hasil Penelitian

Menjabarkan tentang proses pengerjaan proyek novel grafis

Bab IV Analisis dan Pembahasan

Melakukan analisa bagaimana menginterpretasikan novel menjadi novel grafis dalam karya “Prologue for the Lost” dan menjelaskan proses pembuatan yang terjadi dalam membuat karya tersebut.

Bab V Kesimpulan

Kesimpulan akhir mengenai penelitian proyek ini dan saran bagi berbagai pihak yang bersangkutan dengan novel grafis ini.