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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian hasil studi banding komik dengan novel grafis dalam karya "Prologue for The Lost ini dapat diambil kesimpulan bahwa:

- Proses seleksi tulisan dari naskah novel asli dilakukan untuk membatasi bagian–bagian yang terlalu panjang untuk masuk ke dalam novel grafis dan mencari alternatif yang lebih kreatif sebagai penggantinya.
- Proses penerjemahan novel menjadi novel grafis dijembatani dengan adanya proses pembuatan *panel page*, yaitu proses penempatan teks-teks pada novel yang telah diseleksi untuk nantinya menjadi teks-teks yang akan dimasukkan ke dalam panel.
- Halaman-halaman yang terbagi dalam *panel page* memiliki poin. Poin-poin yang berwujud alfabet ini menunjukkan panel pada satu halaman. Sedangkan strip yang terdapat di dalamnya menunjukkan urutan-urutan teks yang terdapat dalam balon kata di satu panel.

5.2 Saran

Kekurangan dari hasil penelitian ini adalah teknik pewarnaan yang penulis gunakan dalam proyek ini masih belum sempurna. Selain pengerjaan yang. membutuhkan waktu banyak, intensitas keahlian penulis menuju gaya pewarnaan realis ini juga dirasa membutuhkan latihan banyak. Kesulitan dalam menemukan referensi–referensi dari dalam negeri yang membahas tentang novel grafis dan

Perancangan Novel ..., Victorinus Bahtra Perdana, FSD UMN, 2012

langkah-langkah membuat novel grafis juga menjadi kekurangan dari hasil penelitian ini.

Hasil penelitian berupa proyek novel grafis “Prologue For The Lost” ini merupakan salah satu cara untuk membuka wawasan pembaca mengenai bagaimana cara membuat novel grafis. Melalui penelitian ini, penulis berharap masyarakat tidak hanya mengenal novel grafis, melainkan juga mampu menghargai karya-karya novel grafis yang ada.

Perancangan Novel ..., Victorinus Bahtra Perdana, FSD UMN, 2012