



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komik

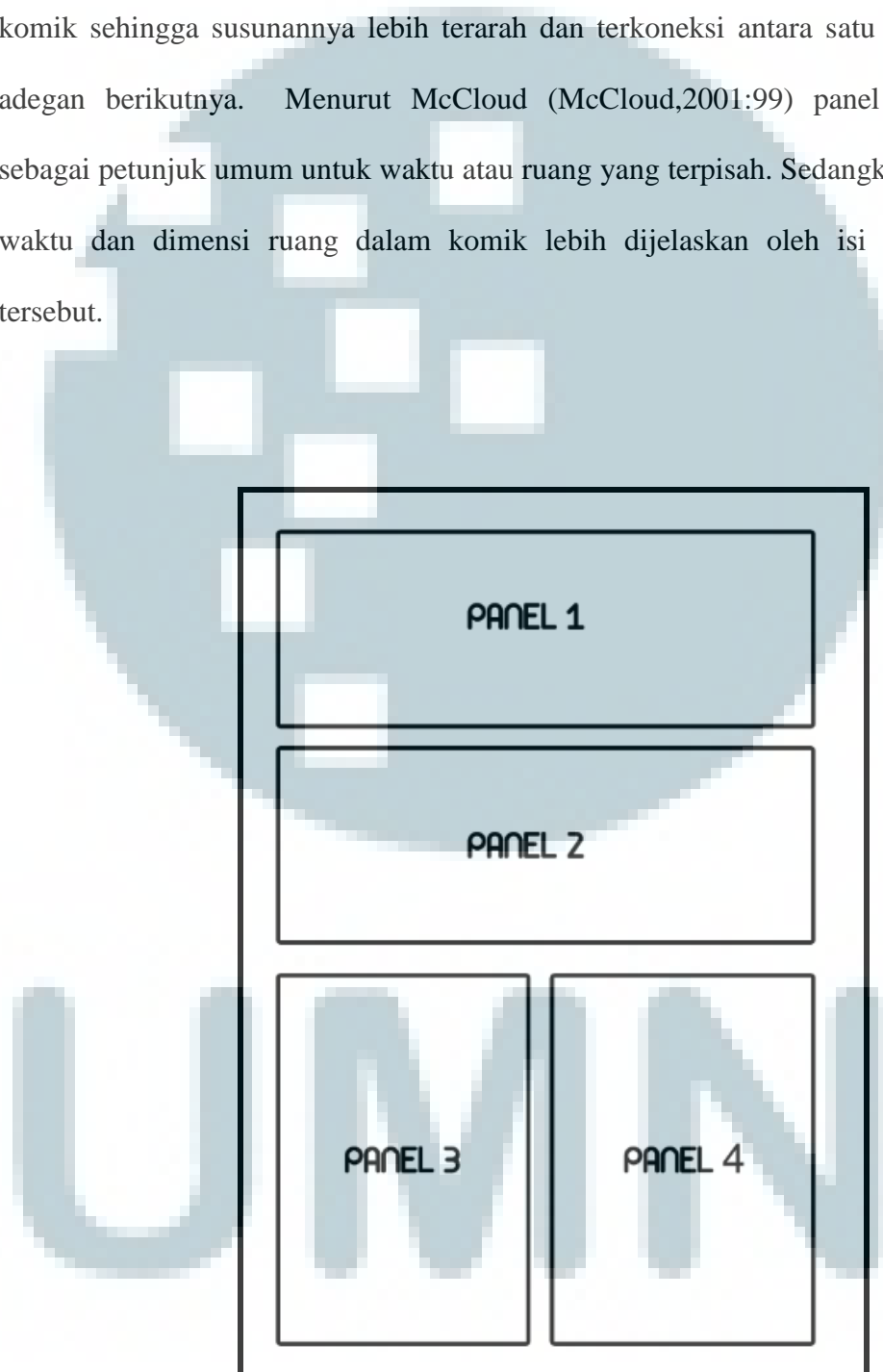
Komik dalam *etimologi* (asal mula kata) Bahasa Indonesia berasal dari kata ‘*comic*’ yang berarti ‘lucu’ atau ‘lelucon’. Pada awalnya komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotics* (simbolis) maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu (Gumelar,2007). Pada sejarah mulanya, komik justru dimulai dari comic strip yang ditemukan di beberapa majalah atau koran-koran di masa lalu. Comic strip yang pertama kali muncul berjudul Yellow Kid (Gumelar,2007). Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berada berdekatan atau bersebelahan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Dengan kata lain komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita (McCloud,2001). Gambar demi gambar tersebut diletakkan ke dalam panel.

2.1.1 Elemen-elemen komik

McCloud dalam bukunya Membuat Komik menjelaskan bahwa, elemen-elemen yang terdapat dalam komik yaitu (McCloud,2001):

A. Panel

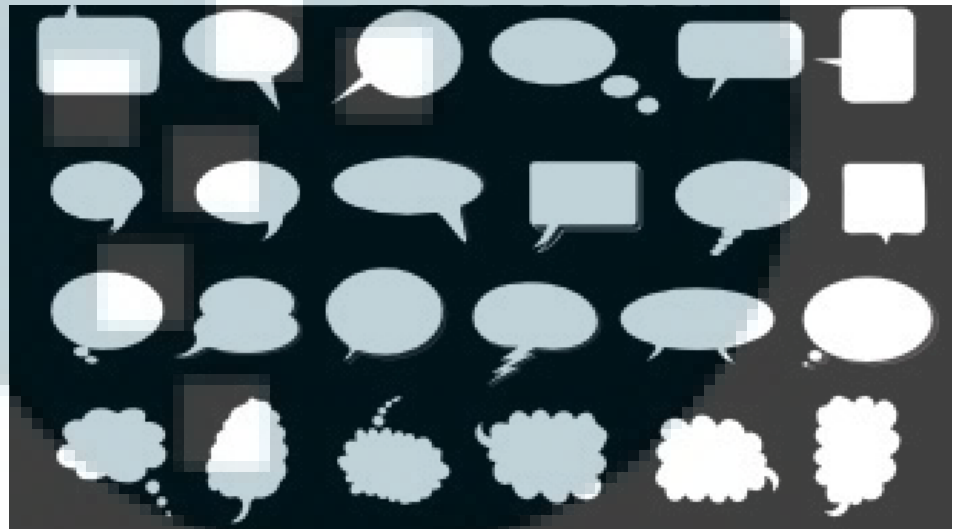
Panel adalah kotak batas yang digunakan untuk meletakkan gambar-gambar pada komik sehingga susunannya lebih terarah dan terkoneksi antara satu adegan ke adegan berikutnya. Menurut McCloud (McCloud,2001:99) panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Sedangkan rentang waktu dan dimensi ruang dalam komik lebih dijelaskan oleh isi dari panel tersebut.



Gambar 2.1 Contoh panel

B. Balon Kata

Balon kata adalah alat yang digunakan untuk menangkap dan menampilkan elemen yang sangat halus, yaitu suara (McClou,2007). Tidak ada acuan resmi mengenai bentuk dan gaya balon, atau bisa dikatakan pemilihan gaya balon terserah kepada sang *comic artist* nya. Namun para *comic artist* juga harus memperhatikan ukuran agar komposisi nya tetap seimbang.



Gambar 2.2 Contoh balon kata.

C. Font

Font adalah satu set teks yang dicetak atau dapat ditampilkan karakter dalam gaya tertentu dan ukuran tertentu (Frederich,1998). dalam menyusun jenis font kita bisa memainkan berat (tebal tipis) dan ukuran (besar kecil) *font*, untuk memberikan *emphasis* (elemen mana yang akan di baca atau di tampilkan terlebih dahulu). Sehingga secara tidak langsung pembaca akan dituntun sesuai dengan alur yang

kita mau. Berikut adalah terminologi yang umum digunakan dalam penamaan setiap komponen visual yang terstruktur dalam fisik huruf (Sihombing,2001):

a. Point Size (Px)

Point size adalah ukuran yang digunakan dalam *font*.

b. X Height

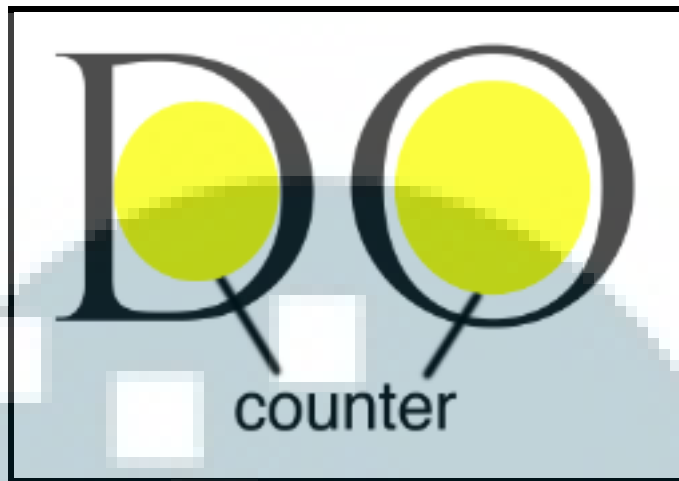
X height merupakan tinggi dari badan huruf kecil. Pengukurannya dilakukan pada huruf x kecil.



Gambar 2.3 Contoh *x height*

c. Counter

Ruang negatif yang terdapat dalam huruf-huruf yang memiliki ruang tertutup di dalamnya. Contoh: d, o, dan s (Howard,2012)



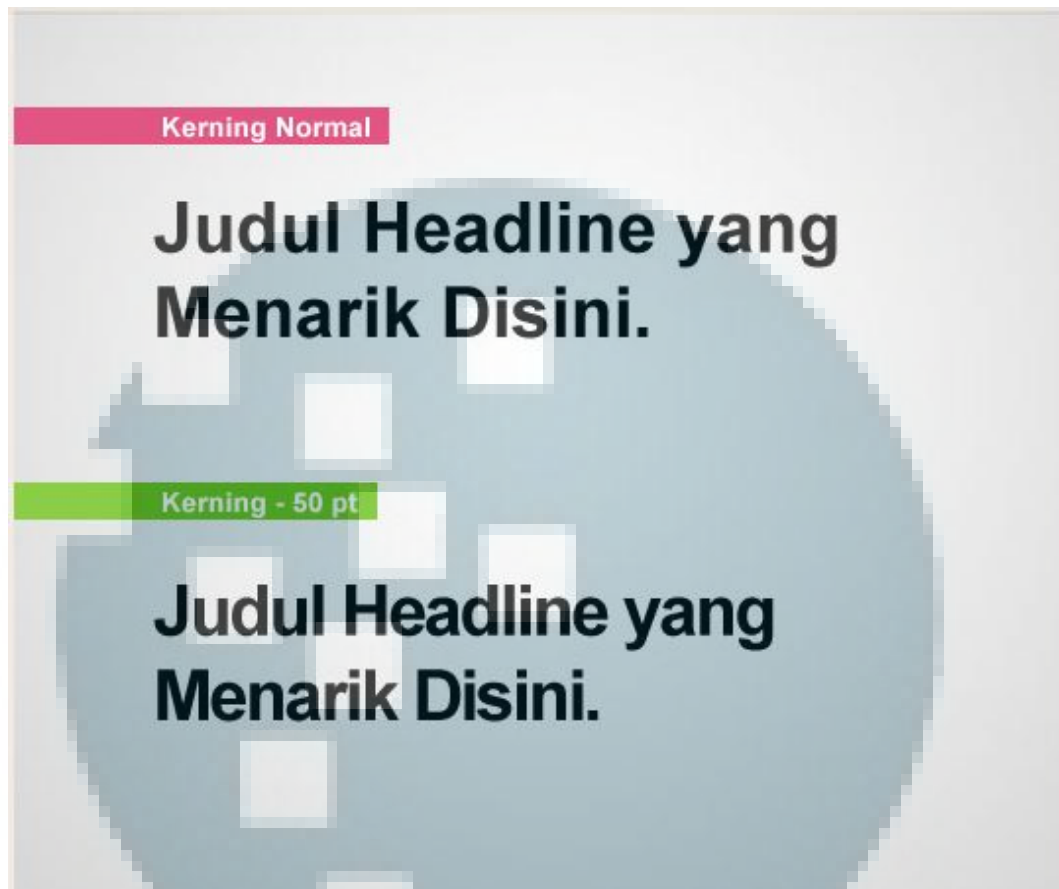
Gambar 2.4 Contoh *counter* (Sumber: About.com)

d. Kerning

Kerning adalah jarak antar huruf. *Kerning* yang baik adalah *kerning* yang tidak berlalu berdempetan karena hasilnya judul atau tulisan akan sulit terbaca dan terasa penuh.



Gambar 2.5 Contoh *kerning* (Sumber: About.com)



Gambar 2.6 Contoh komposisi *kerning* (Sumber: Jurusgrafis.com)

Menurut Wijanarko seorang pakar typography, font dibagi menjadi 2 yaitu (Wijanarko,2011) :

a. *Serif*

Jenis huruf *Serif* adalah huruf yang memiliki kait atau garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf (Wijanarko,2011). Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke* atau *Serif Bracketed*.

Counterstroke inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks. Sangat cocok digunakan untuk teks content atau isi karena nilai *readility* (keterbacaan)

yang baik. Sifat Serif yaitu melambangkan keseriusan dan ketegasan (Wijanarko,2011). Contoh font yang digolongkan kepada Serif adalah:

- Perpetua
- Times New Roman

b, Sans Serif

Jenis huruf *sans serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki kait atau garis-garis kecil dan bersifat solid. (Wijanarko,2011). Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Sifat sans serif yaitu formal namun elegan. Contoh font yang digolongkan kepada *sans serif* adalah:

- Orator
- Helvetica
- Futura

2.1.2 Gaya Gambar Komik

Secara garis besar, menggambar komik di seluruh dunia mempunyai 4 aliran gaya gambar utama, yaitu (Gumelar,2007) :

A. Gaya Kartun

Gaya gambar lucu, kartun artinya gambar lucu. Beberapa contoh tokoh dengan gaya kartun di beberapa bagian negara: USA-Eropa: Mighty Mouse, Donald Duck, Asterix & Obelix, Tintin, Smurf.



Gambar 2.7 Karakter Tintin

(Sumber: Babyboss Magazine vol.03 edisi 13)

B. Gaya semi kartun

Gaya semi kartun adalah gaya gambar gabungan realis dan kartun, seperti karikatur adalah ciri yg paling khas. Tetapi ada banyak pula gaya-gaya lainnya tergantung dari keahlian gambar realis dan kartun yg digabungkan dan ini merupakan level atau tingkatan dr komikus itu sendiri. Aliran semi realis juga banyak sekali variasinya. USA-Eropa: Teen Titans, Batman gaya semi kartun. Jepang: Sailormoon, Dragonball, Naruto.



Gambar 2.8 Karakter Naruto

C. Gaya Realis

Gaya gambar realis adalah gaya gambar komik yg dibuat semirip mungkin mendekati *anatomy* dan *physiology*, postur tubuh, wajah dan ras atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya. Gaya gambar manusianya cenderung mengarah kepada wajah ras dimana komik tersebut berasal, Seperti contoh komikus dari Jepang, maka gambar wajah yang digambar cenderung wajah ras Jepang. USA-Eropa: Kingdom Come, Triga, Storn, Justice. Jepang: Crying Freeman, City Hunter, Y's.



Gambar 2.9 Karakter dalam Kingdom Come

(Sumber: Alexross.com)

D. Gaya *Fine Art*

Gaya gambar *fine art* adalah gaya gambar dimana menggambar sesuai dengan apa yang timbul di pikiran senimannya, tanpa melihat orang tersebut punya latar belakang seni atau tidak, dan hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak, tujuan utama adalah rasa seni itu sendiri tanpa diikat oleh bentuk kartun, semi kartun dan realis itu ataupun aturan perspektif, *lighting* dan *shading* yg ada.

Contoh: Saint David's Day



Gambar 2.10 Saint David's Day

(Sumber: Old-prints.com)

2.1.1 Ciri-ciri komik

- A. Komik berbentuk *sequential* (berurutan) (McCloud,2001).
- B. Komik membutuhkan *panel* untuk merepresentasikan kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut (Maharsi,2007)

2.1.2 Contoh-contoh bentuk komik

Menurut Indiria Maharsi dalam bukunya menjelaskan bahwa contoh-contoh bentuk komik yaitu (Maharsi,2007) :

a. Komik Strip Bersambung

Komik Strip Bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya (Maharsi,2007).



Gambar 2.11 Contoh komik strip Benny & Mice
(Sumber: Flickr)

b. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam satu bentuk buku utuh. Kemasan buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin (Maharsi,2007). Contoh judul buku komik yang populer adalah Tintin karangan Georges Prosper Remi lebih dikenal dengan nama Herge. Tintin pertama kali muncul dalam komik strip suplemen anak-anak dari koran Belgia, *Le Vingtieme Siecle*. Kesuksesan komiknya membuat kisah Tintin kemudian dikumpulkan menjadi satu buku komik.

2.1.3 Tahapan Membuat Komik

Sebuah komik memerlukan tahapan-tahapan dalam pengerjaannya. Berikut adalah urutan proses membuat komik menurut Mike Manley dalam bukunya *How to Create Comics* (Fingeroth,2007):

a. Sketsa

Sketsa adalah langkah pertama dimana semua ide yang ada dalam kepala dituangkan ke dalam sebuah kertas berupa sketsa untuk menampilkan impresi pertama atau gambaran terhadap hasil komik tersebut (Fingeroth,2007). Sketsa dilakukan dengan pensil yang tipis sehingga mudah dihapus jika ada kesalahan.



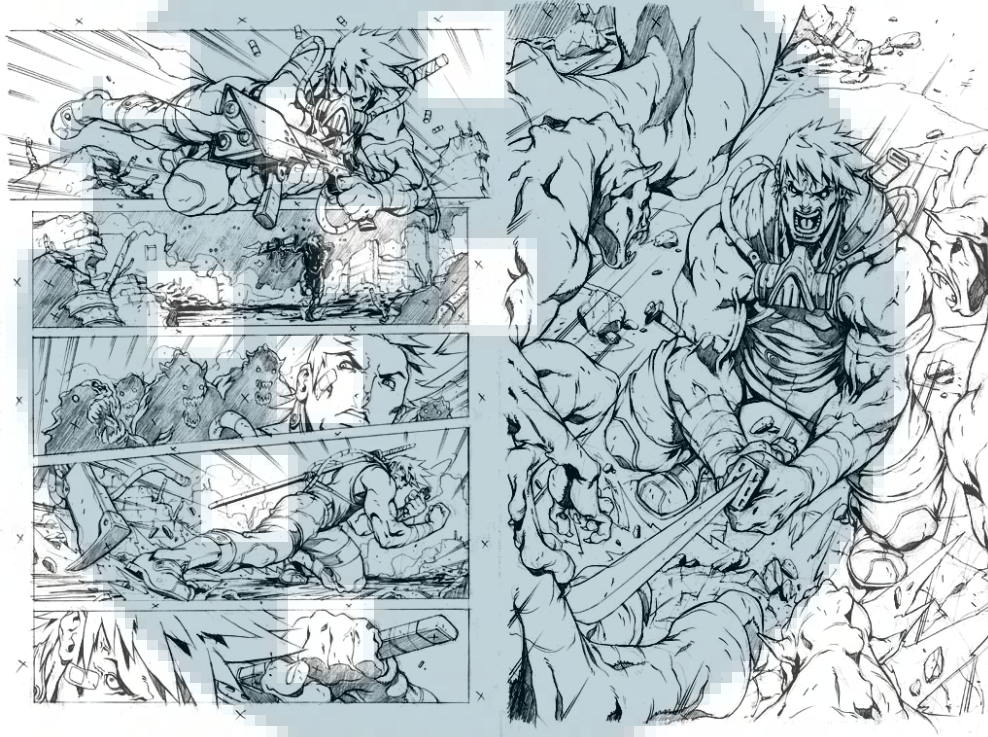
Gambar 2.12 Contoh hasil *thumbnail*
(Sumber: How to Create Comics)

b. Penciling

Penciling adalah langkah dimana hasil dari sketsa pada proses sketsa digambar kembali secara rapih dan jelas pada kertas baru menggunakan pensil HB dan pensil mekanik. Penyalinan gambar tersebut dilakukan pada kertas yang baru yang sudah disesuaikan dengan ukuran produksi akhir nantinya. Kemudian gambar disalin dengan pensil mekanik yang mempunyai isi pensil dengan ketebalan HB ukuran 5mm untuk menghasilkan detail gambar yang lebih tajam namun tidak terlalu tebal sehingga jika terdapat kesalahan dalam gambar, gambar masih bisa dihapus. (Fingeroth,2007)

Dari tahap ini pengarang juga sudah mulai memperkirakan bagaimana penintaan selanjutnya. Bagaimana hasilnya jika diwarnai dengan pena,

bagaimana jika diwarnai dengan kuas, dan sebagainya. Dengan kata lain penggambaran pada arah jatuh cahaya yang menentukan tingkat gelap dan terang gambar sudah mulai terlihat di proses ini.

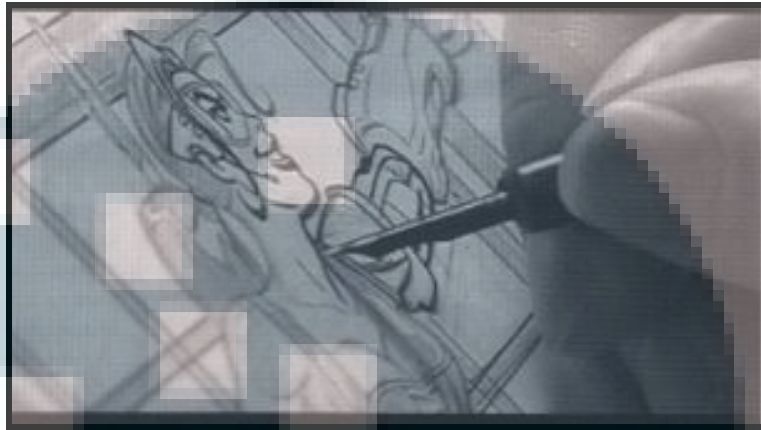


Gambar 2.13 Contoh hasil *pencilling*.
(Sumber: thegnomonworkshop.com)

c. Inking

Inking adalah langkah dimana goresan-goresan hasil dari proses penciling ditebalkan atau ditegaskan garis-garisnya menggunakan pena (Fingeroth,2007). Jenis Alat-alat yang digunakan dalam proses ini adalah pena dan kuas. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah mencoba dahulu semua alat-alat yang akan digunakan sehingga merasa terbiasa dengan alat tersebut. Masing-masing alat mempunyai kelebihan masing-

masing. Pena mempunyai kelebihan dalam menggambar bagian-bagian yang kecil dalam komik seperti rambut dan latar belakang. (Fingeroth,2007)



Gambar 2.14 Contoh penggunaan pena untuk menggambar karakter
(Sumber: How to create comics)

Kuas juga dapat digunakan untuk menggambar hal-hal yang bersifat melengkung atau ekspresif seperti rambut. Bisa juga digunakan untuk menggambar bagian-bagian yang perlu blok tinta secara tebal, seperti rumput, pohon.

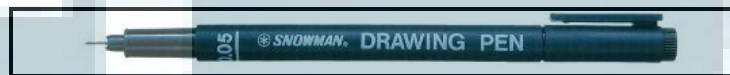


Gambar 2.15 Contoh penggunaan kuas untuk menggambar rumput.
(Sumber: How to create comics)

Setelah proses penebalan dengan tinta selesai, maka hasil proses ini sebaiknya dikeringkan terlebih dahulu menggunakan kipas angin. Setelah tinta mengering maka langkah selanjutnya adalah menghapus semua goresan pensil pada kertas, agar hasilnya rapi.

Contoh alat-alat penebal yang digunakan dalam langkah ini antara lain:

- Snowman Drawing Pen



Gambar 2.16 Snowman Drawing Pen
(Sumber: Seiko-snowman)

Snowman Drawing Pen memiliki pilihan 9 jenis. mulai dari ujung pena yang berdiameter 0,05 mm sampai dengan 0,8 mm. Cocok untuk menggambar detail-detail kecil seperti rambut, sketsa, dan detail pada karakter sebuah komik. Tersedia dalam 4 warna yaitu, hitam, merah, biru, dan hijau. Kelemahan dari produk ini adalah tidak tersedianya isi ulang untuk tintanya. Sehingga ketika pena habis, maka harus membeli pena baru lagi (Snowman.com, 2012)

- Sakura Pigma Micron



Gambar 2.17 Sakura Pigma Micron
(Sumber: dickblick.com)

Sakura Pigma Micron memiliki pilihan 6 jenis mata pena, lebih sedikit dibandingkan dengan Drawing Pen Snowman. Jenis mata pena yang tersedia yaitu, 0,20mm, 0,25mm, 0,30mm, 0,35mm, 0,45mm, dan 0,50mm. Kelebihannya terletak pada tinta yang tidak mudah bocor, dan mata pena yang tidak mudah tergerus sehingga cocok untuk menggambar bagian detail-detail kecil pada komik. (Sakura,2012) Karena harganya yang mahal, umumnya lima buah produk ini akan disatukan menjadi satu paket jual di toko alat tulis. Dalam satu paket tersebut akan terdapat satu jenis yang bukan merupakan jenis pena, melainkan pena bermata kuas bernama Sakura Pigma Brush.



Gambar 2.18 Sakura Pigma Brush
(Sumber: Sakuraofamerica.com)

Kelebihan dari alat ini adalah mampu menulis seperti pena dan mampu menggores layaknya kuas, sehingga tidak perlu repot untuk mengganti-ganti alat lagi. Dapat digunakan untuk mewarnai bagian-bagian yang perlu warna hitam banyak seperti warna hitam rambut dan warna untuk latar belakang. (Sakura,2012)

d. Lettering

Lettering adalah proses pengaturan letak teks dan balon kedalam komik. Balon kata adalah media yang digunakan untuk menangkap dan menampilkan elemen suara dalam komik (McCloud,2008). Proses

pemasukkan tulisan dilakukan pada komputer secara digital menggunakan *software* seperti Adobe Photoshop(Fingeroth,2007). Yang perlu diperhatikan dalam proses ini ialah bagaimana memberikan komposisi *lettering* yang sejajar dengan penglihatan mata dan mampu mengarahkan mata pembaca untuk membaca sesuai urutan dari dialog satu ke dialog dua dan selanjutnya (Fingeroth,2007). karena komposisi ini mempengaruhi waktu atau kecepatan pembaca membaca komik tersebut dengan pertimbangan pada kepadatan, jumlah balon kata, dan peletakkannya (Fingeroth,2007).

e. Coloring

Sebelum masuk kepada penjelasan mengenai *coloring*, penulis akan menjelaskan mengenai pengertian warna dan gaya mewarnai yang merupakan elemen utama dalam proses *coloring*. Warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau mata kita. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih. Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna-warna lainnya (Kusmiati,1997)

- **Coklat**

Melambangkan kenangan dan mimpi (O'neil,2000). Contoh pengapikasiannya terdapat pada seragam pramuka. Warna coklat pada seragam pramuka melambangkan kenangan

akan kegigihan para pejuang kemerdekaan Indonesia yang telah memperjuangkan kemerdekaan bangsanya (Irawati,2011).

- **Hitam**

Melambangkan perlindungan, pengusiran, sesuatu yang negatif, mengikat, kekuatan, formalitas, misteri, kekayaan, ketakutan, kejahatan, ketidak bahagiaan, perasaan yang dalam, kesedihan, kemarahan, sesuatu yang melanggar , harga diri, anti keamanan, seksualitas, kecanggihan, kematian. Sangat tepat untuk menambahkan kesan misteri.

Latar belakang warna hitam dapat menampilkan perspektif dan kedalaman.

- **Biru**

Memberikan kesan komunikasi, peruntungan yang baik, kebijakan, perlindungan, inspirasi spiritual/kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan, tenang, kelembutan, dinamis, air, laut, kreativitas, cinta, kedamaian, kepercayaan, loyalitas (Santoso,2011).

- **Hijau**

Menunjukkan warna bumi, penyembuhan fisik, kelimpahan, keajaiban, tanaman dan pohon, alami, sehat, keberuntungan, kesuburan, pertumbuhan, muda, kesuksesan

materi, pembaharuan, daya tahan, keseimbangan, ketergantungan dan persahabatan. Dapat digunakan untuk relaksasi, menetralsir mata, memenangkan pikiran, merangsang kreatifitas (Santoso,2011).

- **Kuning**

Merujuk pada matahari, ingatan, imajinasi logis, energi sosial, kerjasama, kebahagiaan, kegembiraan, kehangatan, loyalitas, tekanan mental, persepsi, pemahaman, kebijaksanaan, penghianatan, kecemburuan, penipuan, kelemahan, penakut, aksi, idealisme, optimisme, imajinasi, harapan, musim panas, filosofi, ketidak pastian, resah dan curiga (Santoso,2011).

- **Ungu**

Menunjukkan pengaruh, pandangan ketiga, kekuatan spiritual, pengetahuan yang tersembunyi, aspirasi yang tinggi, transformasi, kebangsawanan, upacara, misteri, pencerahan, telepati, empati, arogan/keangkuhan, intuisi, kepercayaan yang dalam, ambisi, magic atau keajaiban, harga diri (Santoso,2011).

- **Merah**

Melambangkan kesan energi, kekuatan, hasrat, erotisme, keberanian, agresi, nafsu, kehangatan, simbol dari api,

pencapaian tujuan, darah, resiko, ketenaran, cinta, perjuangan, perhatian, perang, bahaya, kecepatan, panas, kekerasan. Warna ini dapat menyampaikan kecenderungan untuk menampilkan gambar dan teks secara lebih besar dan dekat (Santoso,2011).

- **Putih**

Menunjukkan kedamaian, permohonan maaf, pencapaian diri, spiritualitas, kedewaan, keperawanan atau kesucian, kesederhanaan, kesempurnaan, kebersihan, cahaya, tak bersalah, keamanan, persatuan. Warna putih sangat bagus untuk menampilkan atau menekankan warna lain serta memberi kesan kesederhanaan dan kebersihan (Santoso,2011)..

Menurut Anne Ahira dalam blognya Anneahira.com, ada beberapa gaya menggambar di dunia ini (Ahira,2010).

a. Fine Art

Fine art adalah aliran seni rupa yang sesuai dengan apa yang timbul di pikiran artisnya, tanpa melihat orang tersebut punya latar belakang seni atau tidak, dan hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak. Contoh pelukis *fine art*: Hudson Sienna dengan karyanya *Painting of Nature* dan *House of Painting*



Gambar 2.19 Contoh lukisan Fine Art 1
Sumber: imagegossips.com



Gambar 2.20 Contoh lukisan Fine Art 2
Sumber: imagegossips.com

b. Realisme

Realisme adalah aliran seni rupa yang menggambarkan kenyataan yang benar-benar ada secara jujur dan sesuai dengan situasi yang ada. Prinsip dasar melukis realisme adalah meniru dengan persis objek yang hendak digambar dan membandingkan dengan tepat. (Soedjarwanto,2007)



Gambar 2.21 Contoh lukisan realis karya David Jon Kassin.
Sumber: chillout.com

c. Impresionisme

Impresionisme adalah aliran seni rupa yang berkembang pada akhir abad ke-19 di Prancis. Aliran lukisan ini lebih mengutamakan pemberian kesan atau pengaruh kepada perasaan daripada realita atau keadaan yang sebenarnya

(Ahira,2010). Contoh pelukis beraliran impresionisme yaitu: Van Gogh, Claude Monet, Camille Pissarro, Pierre Auguste.



Gambar 2.22 Contoh lukisan impresionisme karya Van Gogh.
(Sumber: ownapinting.com)

d. Abstrak

Abstrak adalah aliran seni rupa yang menggunakan bahasa visual berupa bentuk, warna, dan garis untuk menciptakan komposisi yang bebas dari referensi visual yang ada di dunia. Contoh pelukis beraliran impresionisme yaitu: Piet Mondrian, Alexander Rodchenko, Chidi Okoye Giclee.



Gambar 2.23 Contoh lukisan abstrak karya Chidi Okoye Gielee.
Sumber: modernartimages.com

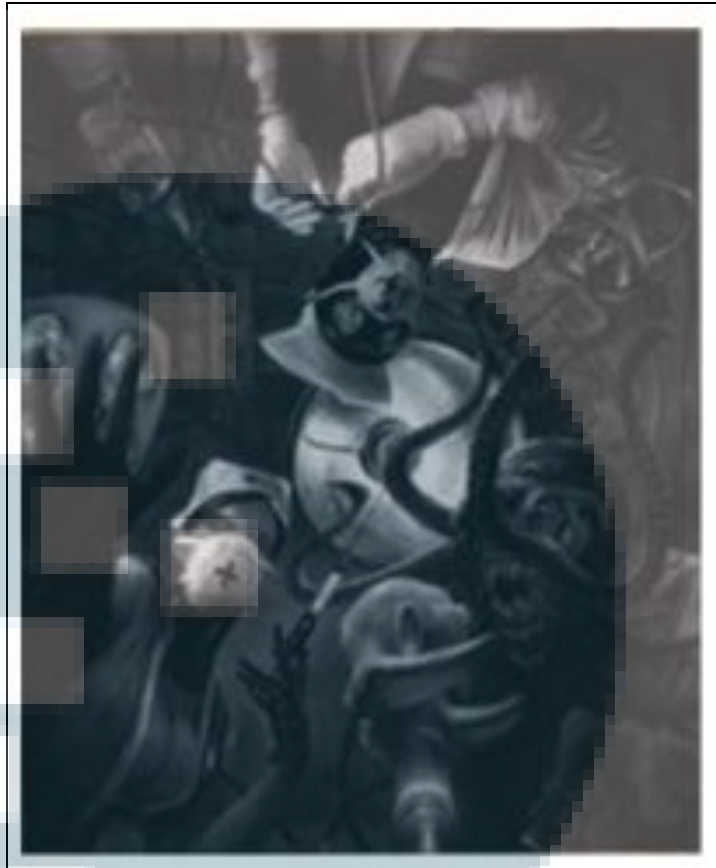
Coloring adalah proses pemberian warna pada komik (Fingerroth;Manley,2007). Proses ini mempunyai dua langkah pengerjaan yang harus dipilih oleh pengarang komik. Melalui proses digital (*digital painting*) atau menggunakan cara tradisional (*traditional painting*). *Digital painting* adalah seni melukis yang dihasilkan oleh komputer. sedangkan *traditional painting* menggunakan media *manual* / dengan proses tradisional (Hamby,2008)

Proses yang membedakan antara *digital painting* dengan *traditional painting* adalah *Digital painting* menggunakan peralatan seperti komputer, tablet digital dan *stylus*, dan *software* lukis. Sedangkan *traditional painting* menggunakan media-media seperti cat air, cat minyak, cat akrilik untuk melukis. Proses melukis dengan *digital painting* adalah *non linear process*, dimana pelukis mampu melukis tanpa harus dimulai dari tahap awal proses

melukis umumnya, seperti sketsa yang kemudian dilanjutkan dengan mewarnai, namun bisa dari mana saja. Sedangkan proses melukis secara tradisional harus dimulai dari tahap awal (Hamby,2008).

Penggunaan digital painting lebih disarankan karena pengerjaannya yang tidak memakan waktu lama dan praktis jika hendak memperbaiki kesalahan pada pengerjaan. Proses yang terdapat dalam digital painting dimulai dari memindahkan komik yang telah dibuat secara tradisional menjadi sebuah data digital menggunakan mesin *scanner*. Pewarnaan pada komputer menggunakan software mewarnai secara digital yang bernama Adobe Photoshop. Langkah awal yang dilakukan setelah membuka software adalah mewarnai hasil komik dengan warna abu-abu. Pemilihan warna ini digunakan untuk menentukan letak jatuhnya cahaya terlebih dahulu. Proses ini juga dinamakan dengan *grayscale* (Collins,2009)

UMMN



Gambar 2.24 Contoh *grayscale layer*.
(Sumber: Imagine Fx)

Setelah menyelesaikan proses *grayscale* maka langkah selanjutnya adalah dengan menimpa warna abu-abu tersebut dengan warna yang dikehendaki. dengan menambahkan *color layer* di atas *grayscale layer*



Gambar 2.25 Contoh color layer.
(Sumber: Imagine Fx)

2.2 Novel

Kata novel berasal dari kata *novella* yang berarti kisah yang lebih realistis. Novel bercerita Karakter manusia dalam kehidupan sehari-hari secara lebih dalam dan lebih kompleks. Karena sifatnya yang kompleks halaman novel cenderung banyak. Namun ini bukan berarti halaman novel mempunyai acuan pasti akan batasan maksimal dan minimal halaman (Jonru,2002).

Batasan halaman novel ditentukan oleh masing-masing penerbit novel (Jonru,2002) karena yang terpenting dari novel adalah esensi cerita dari novel tersebut yang sebagian besar isinya mencakup tentang karakteristik manusia dan kehidupan mereka secara lebih mendalam. Dan hal ini hanya dapat dimengerti

oleh sebagian kalangan, khususnya kalangan orang dewasa.

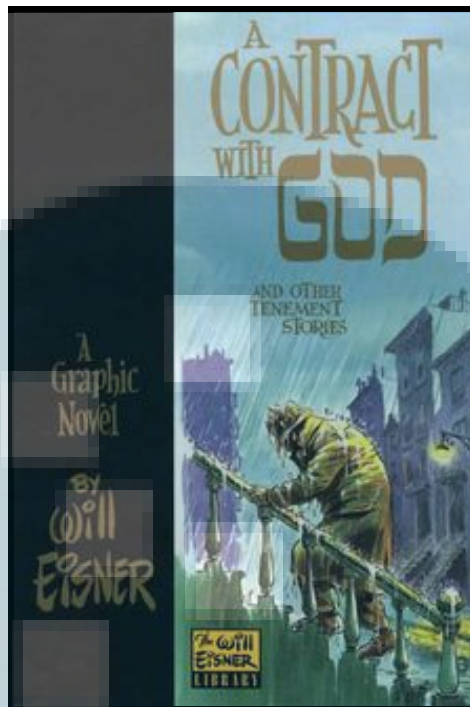
Contoh Novel:

- Harry Potter karya J.K. Rowling
- Lord of The Ring karya J.R.R. Tolkien
- Laskar Pelangi karya Andrea Hirata
- The Da Vinci Code karya Dan Brown.

2.3 Novel Grafis

Istilah novel grafis pertama kali diperkenalkan oleh Will Eisner pada tahun 1978. Dengan niat untuk mengangkat komik menjadi karya sastra dan seni yang diterima oleh masyarakat luas, Eisner menciptakan komik sepanjang 178 halaman yang diberi judul “A Contract with God” dan diam-diam meluncurkan suatu revolusi dalam cara memandang komik Amerika. Secara teknis “A Contract with God” merupakan kumpulan empat cerita pendek. dan Eisner menyebut karya fenomenalnya itu dengan sebutan novel grafis (McCloud,2001).

UMMN



Gambar 2.1 Sampul depan A Contract with God
(Sumber: Wikimedia.org)

Ciri-ciri yang dapat ditemukan dalam novel grafis ialah sebagai berikut (Fingerroth,2007):

- Jumlah pembacanya terbatas kepada beberapa orang yang mengekspektasikan sendiri bagaimana cerita sebenarnya dalam interpretasi mereka sendiri.
- Menurut pandangan Sandra Marrs dalam buku Character Design for Graphic Novels, pada novel grafis teks akan berkata lebih dari yang dijelaskan gambar. atau bisa dikatakan gambar menunjang narasi (Marrs,2008).