

Perancangan Novel Grafis Bertemakan Konflik Intrapersonal Kaum Remaja Untuk Meningkatkan Etika Pergaulan Remaja

Alan Pranajaya¹, Margana², Anang Tri Wahyudi³

1. Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: thenewrover@yahoo.com

Abstrak

Perancangan novel grafis ini dilakukan untuk menginformasikan betapa pentingnya efek konflik intrapersonal terhadap pembentukan karakter dan kepribadian kaum remaja. Pembentukan kepribadian ini akan menjadi pondasi pola pikir bagi remaja, bahkan ketika ia dewasa kelak. Tak hanya itu, novel grafis ini juga menggarisbawahi betapa pentingnya popularitas dan penerimaan bagi kaum remaja dalam kehidupan sosialnya. Setelah membaca karya novel grafis ini, pembaca diharapkan dapat memahami bahwa setiap individu memiliki keunikan tersendiri, dan sekedar mengikuti trend bukanlah sesuatu yang berarti. Novel dikemas dalam unsur fantasi, sehingga dapat lebih menarik minat remaja dengan gaya ilustrasi gabungan antara *semi-realis* dan *manga*.

Kata kunci: fantasi, novel grafis, remaja.

Abstract

Title: *Graphic Novel Design Based on the Intrapersonal Conflict Theme to Improve Teenagers' Intercommunication Ethics*

The design of the graphic novel was done in order to emphasize the importance of teenagers' intrapersonal conflict and its effects towards the forming of personality, which will become the base for the teenagers' mindset, even in adult life. Furthermore, the graphic novel also reminds readers the importance of popularity and acceptance in teenagers' social life. After reading the novel, the readers will be able to understand that each individual is unique, and blindly following certain trends does not make one a better person. The graphic novel is fantasy-themed, which is attractive to teenagers. The style of the illustration is a combination of the semi-realistic and manga style.

Keywords: *fantasy, graphic novel, teenagers.*

Pendahuluan

Perjalanan hidup seorang manusia tidak pernah terlepas dari sesuatu yang disebut interaksi. Sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk sosial, manusia hidup selaku individu hidup di antara beribu manusia lainnya. Lingkungan ini menjadi sebuah wadah bagi seorang manusia untuk berinteraksi serta menjalani sebuah relasi antara satu dengan yang lain, di mana interaksi ini membentuk pribadi dan karakter seseorang dan memacu pribadi yang bersangkutan untuk berkembang.

Semenjak masih berusia dini, manusia membutuhkan bantuan orang lain untuk hidup. Seorang bayi membutuhkan kasih sayang dari kedua orang tuanya untuk dapat tumbuh sehat baik secara jasmani dan rohani. Interaksi ini tak hanya berhenti

dalam lingkungan keluarga, terjadi sebuah interaksi antar individu yang tidak memiliki hubungan secara darah.

Komunikasi antara manusia yang satu dengan manusia yang lain terjadi dalam sebuah lingkup sosial. Lingkup ini pun bermacam-macam, dimulai dari yang paling kecil, antara individu dengan individu, individu dengan masyarakat, dan seterusnya. Berbagai macam pengalaman akan terjadi ketika kita berinteraksi dengan orang lain. Interaksi ini akan membantu kita untuk membentuk relasi kita dengan orang lain.

Dapat dikatakan, interaksi dalam kehidupan manusia mulai benar-benar terjadi pada saat usia mulai memasuki golongan remaja, di mana anak mulai memasuki tahap kedewasaan. Dalam jangka waktu ini, kondisi mental sudah mulai berkembang

dan memadahi untuk berinteraksi secara nyata dalam kehidupan. Pada usia remaja, perjalanan untuk mengeksplorasi diri dan kemampuan demi menemukan jati diri dimulai.

Remaja akan mulai berinteraksi dan membentuk kelompok-kelompok kecil berdasarkan persamaan-persamaan yang dimiliki antara satu dengan yang lain. Persamaan-persamaan ini bisa dari berbagai macam hal, dimulai dari aktivitas, usia, *schedule* harian, hobi, dll. Remaja melakukan ini semua demi mendapatkan tempat dalam sebuah kelompok, bahwa ia memiliki sebuah kedudukan dan posisi dalam ruang lingkup sosial tertentu.

Setiap individu memiliki pandangan hidup yang berbeda. Oleh karena itu, cara setiap individu dalam menghadapi dan memandang sebuah problema kehidupan pun akan berbeda pula. Walaupun demikian, cenderung remaja merasa takut untuk melakukan sebuah tindakan karena tindakan tersebut telah menjadi sesuatu yang dilarang dalam lingkaran pergaulan, walaupun diketahui bahwa tindakan tersebut adalah benar dan sudah sepatutnya untuk dilakukan. Remaja takut tampil dan berkata apa adanya, karena dikhawatirkan munculnya konflik, baik interpersonal atau intrapersonal yang mengakibatkan kita kehilangan tempat dari ruang lingkup pergaulan. Konflik intrapersonal sendiri merupakan konflik yang terjadi dalam diri seseorang ketika dihadapkan pada suatu permasalahan

Berdasarkan teori George E. Gardner dalam buku *The Psychology of Adolescence* yang ditulis oleh Marvin Powell, ada empat tahap kehidupan penting yang berlangsung ketika memasuki fase remaja :

1. Perubahan konsep pemikiran mengenai figur orang tua atau kedewasaan.
2. Memahami standar moralitas yang tepat.
3. Identifikasi peran biologis secara seksual.
4. Keputusan dan pilihan hidup yang bersifat permanen demi kepentingan pematangan diri dan masa depan. (Powell 22)

Salah satu kasus nyata yang dideskripsikan dalam *The Psychology of Adolescence* adalah kasus seorang remaja Italia bernama Paul R. Sejak kecil, Paul bersekolah di sekolah dasar di mana 50% dari siswa berasal dari ras yang sama. Namun, ketika memasuki tingkat pendidikan SMA, Paul harus pindah ke sebuah sekolah di mana jumlah remaja Italia di sekolah itu kurang dari 10%. Pada akhirnya, Paul berusaha terlalu keras untuk menyesuaikan diri, hingga ia merasa tertekan dengan keadaannya sendiri. Tingkah lakunya dinilai irasional oleh orang-orang di sekitarnya. Pada akhirnya, Paul harus berkonsultasi dengan psikiater untuk mengatasi stress yang dialami.

Satu lagi kasus nyata juga terjadi di salah satu SMA di Surabaya, di mana seringkali orang-orang yang menjadi kaum minoritas di sekolah itu terkadang mengalami *bullying*. Adanya *bullying* ini tak hanya mempengaruhi kondisi mental dan mengakibatkan

tekanan mental pada korban, namun juga orang-orang yang ada di sekitarnya, yang mungkin merasa bahwa tindakan ini tidak benar, namun terlalu takut untuk berpendapat karena khawatir akan terseret menjadi korban. Hal-hal yang terkesan sepele seperti ini mempengaruhi pola pikir remaja, dan secara langsung akan menjadi acuan bagi remaja pada saat mengambil keputusan dan juga mempengaruhi persepsi pada saat berinteraksi satu sama lain.

Perlu diketahui, dalam proses interaksi, konflik memang hal yang tak terelakkan. Adanya konflik merupakan sebuah media yang efektif untuk perkembangan mental dan kemampuan kita dalam bersosialisasi dalam ruang lingkup masyarakat. Perlu digaris bawahi, faktor penentu tumbuh kembang seorang remaja bukanlah ada tidaknya konflik dalam kehidupan individu yang bersangkutan, namun juga bagaimana cara individu tersebut menghadapi konflik dan berjuang demi menemukan jawaban atau solusi dari problema yang ada.

Oleh karena itu, sangatlah penting untuk mendorong remaja untuk menyadari siapa dirinya dan apa yang penting dalam proses pencarian jati dirinya. Tak hanya itu, memperkenalkan konflik yang muncul dan cara menghadapi konflik yang ada di dalam sebuah lingkup sosial menjadi sebuah hal yang penting dalam proses perkembangan mental remaja. Keputusan-keputusan yang diambil remaja pada fase ini akan mempengaruhi perspektif dan pola pikir yang akan terbentuk saat remaja menjadi matang dan dewasa kelak.

Pesan-pesan ini akan disampaikan melalui media novel grafis dengan adanya unsur verbal (tulisan) dan visual (gambar), dan keberadaan unsur visual berguna untuk memperjelas dan mendukung unsur verbal. Melalui unsur visual ini, diharapkan pesan yang ada dapat meninggalkan kesan yang mendalam serta menjadi media efektif dalam proses penyampaian pesan yang akan dilakukan. Media novel grafis dipilih karena berdasarkan hasil penelitian, buku mempunyai efek yang sangat baik untuk menurunkan *emotional stress* serta cocok untuk proses pembelajaran dan pengembangan diri.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Data-data yang dikumpulkan akan diproses dan dianalisa melalui penggambaran kata-kata. Data-data yang telah dikumpulkan akan digunakan sebagai dasar-dasar untuk menyusun ide dan inti cerita yang akan disusun. Data yang diperlukan terdiri dari dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang akan menjadi acuan utama dari karya ilmiah ini. Mengingat tingkat kepentingan data ini, maka data akan dikumpulkan melalui para narasumber yang memiliki keahlian pada bidang

psikologi untuk remaja, serta melalui observasi langsung pada target penelitian. Wawancara akan dilakukan dengan instansi yang memiliki keahlian dalam bidang psikologi remaja, dan direkam oleh perekam suara untuk menjaga keakuratan, dan menjadi acuan utama dalam pembuatan karya. Data sekunder merupakan data yang akan menjadi pelengkap dari data primer. Data sekunder akan didapat melalui studi literatur melalui buku-buku dan juga media internet.

Pembahasan

Elemen paling utama dalam karya novel grafis ini tentunya adalah teks. Di mana teks ini akan menjadi sebuah media yang penting untuk penyampaian kisah, dimulai dari deskripsi karakter, lokasi, peradaban dan berbagai macam hal lain yang penting dalam plot cerita yang telah dibuat.

Elemen kedua yang tak kalah pentingnya adalah ilustrasi. Ilustrasi merupakan gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb. (Pendidikan 526). Dalam novel grafis ini, ilustrasi difungsikan untuk memperjelas jalannya cerita, serta membantu para pembaca untuk mendalami kisah yang disampaikan di dalam buku.

Kedua unsur ini harus disertakan dan diaplikasikan dengan baik, sehingga mampu membantu pembaca untuk mendalami cerita yang ada. Teks harus mampu mengajak pembaca untuk mengikuti dan mendalami cerita yang ada, dan ilustrasi ikut membantu pembaca untuk berimajinasi serta membayangkan hal-hal yang terjadi, ataupun tokoh-tokoh yang ada di dalam kisah tersebut.

Sebagian besar novel grafis yang kini telah ada dikemas dengan menggunakan *soft cover*. Novel-novel grafis layaknya *Spiderwick Chronicles*, dan juga *Fortunately the Milk* dijilid dengan *soft cover* dengan *full color*. Untuk karya novel grafis dengan tema konflik intrapersonal ini, juga akan dikemas dengan *soft cover full color*.

Buku-buku novel grafis sejenis, layaknya *Spiderwick Chronicles* dan *Fortunately the Milk*, yang kini telah beredar di masyarakat juga bertema fantasi. Tetapi, kisah yang diceritakan di dalam novel grafis ini merupakan murni fiksi, yang betul-betul bertujuan untuk menghibur pembacanya. Untuk karya novel grafis bertemakan konflik intrapersonal, walaupun kisahnya bersifat fantasi, namun plot cerita dibuat berdasarkan kisah nyata, di mana inti permasalahan dalam cerita dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk penggambaran aspek visual, pada umumnya dilakukan setiap beberapa halaman sekali. Ilustrasi yang ada bisa meliputi berbagai macam hal, dimulai dari pengenalan karakter-karakter yang ada, ataupun *event-event* penting yang mungkin perlu digambarkan. Penggambaran ini pun tetap konsisten

dengan unsur verbal yang ada di dalam novel grafis yang bersangkutan.



Gambar 1. *Spiderwick Chronicles Series*
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 2. *Fortunately the Milk*
Sumber : Dokumen pribadi

Demi meningkatkan kesadaran remaja akan pentingnya konflik intrapersonal dan keterkaitannya dengan pembentukan karakter serta pengaruhnya terhadap interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, dipilihlah media novel grafis. Hal ini dikarenakan, novel grafis dianggap sebagai sebuah media yang mudah dijangkau dan ditemukan remaja dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya unsur visual sebagai pendukung dalam novel grafis, pembaca diharapkan mampu membaca dengan santai, sebagai hiburan dan juga sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pribadi dan pembentukan karakter, serta menyadari betapa pentingnya fase yang mereka lalui demi kepentingan masa depan mereka kelak.

Hingga kini, masih banyak remaja yang tidak menyadari betapa pentingnya perkembangan mental dan pembentukan karakter yang terjadi pada saat interaksi sosial terjadi dalam masa remaja. Setelah membaca novel grafis ini, remaja diharapkan mampu memahami betapa besarnya pengaruh konflik intrapersonal terhadap perkembangan mental dan pengambilan keputusan. Tak hanya itu, novel grafis ini juga diharapkan mampu menurunkan *emotional*

stress akibat interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Walaupun bisa dibaca oleh segala kalangan usia, novel grafis ini memiliki target audiens tertentu, yaitu para remaja yang berusia 14-21 tahun, dan memiliki minat membaca atau memiliki ketertarikan pada trend-trend tertentu. Remaja-remaja ini diharapkan memiliki level pendidikan minimal Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sedang duduk di bangku perkuliahan, serta tinggal di daerah perkotaan. Pembaca yang ditargetkan adalah yang memiliki kecenderungan untuk mengikuti trend-trend dan memiliki kegemaran untuk melakukan hal-hal yang dianggap bisa meningkatkan penerimaan dan popularitas dalam lingkungan pergaulan sosial tertentu.

Ukuran yang ditentukan untuk karya novel grafis ini adalah ukuran standar internasional untuk novel, yaitu A5 (14,8 cm x 21 cm) sehingga tidak sulit untuk dibawa ke mana-mana oleh para pembaca. Novel grafis ini akan menceritakan tentang seorang anak perempuan yang terlahir dengan kekurangan secara fisik, dan dalam sebuah hirarki sosial yang rendah. Ini mengakibatkan sang karakter utama dijauhi serta dikucilkan oleh orang-orang di sekelilingnya. Kisah ini menceritakan tentang perjuangan sang tokoh utama dalam menghadapi siapa dirinya, dan pandangan-pandangan orang di sekelilingnya, dan bagaimana dampak pergumulan ini terhadap orang-orang yang ada di ruang lingkup sosial tersebut.

Novel grafis dalam karya tugas akhir ini merupakan novel grafis yang menitik beratkan pada kisah, dan dilengkapi dengan gambar. Cerita yang dikisahkan dibalut dalam nuansa fantasi, walaupun plot cerita didasarkan pada pengalaman personal dari penulis dan juga data-data yang diperoleh dari narasumber dan para ahli. Tak hanya teks, novel grafis akan dilengkapi dengan ilustrasi setiap beberapa halaman sekali untuk membantu pembaca dalam mendalami isi cerita.

Naskah kisah akan dibuat berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan dari narasumber, dibalut dengan kesan fantasi. Penggambaran situasi akan dilakukan dengan deskripsi kata-kata, didukung dengan adanya unsur visual (ilustrasi) untuk membantu pembaca mendalami isi cerita. Beberapa bagian dalam cerita akan disusun berdasarkan pengalaman personal dari penulis yang lebih didramatisir agar lebih terkesan menarik dan berbau fantasi. Unsur verbal dan unsur visual yang ada dalam novel grafis harus memiliki hubungan keterkaitan dan harus mampu mendukung kejelasan satu sama lain.

Gaya visual yang digunakan untuk novel grafis ini adalah gaya *manga*, yang dicampur dengan gaya semi-realis. Gaya ini dipilih karena dianggap sesuai dengan jenis cerita, yaitu cerita fantasi yang masih berbasis pada data nyata. Selain itu, beberapa dari *merchandise* atau media promosi, dan juga *cover* novel akan dibuat terkesan *art nouveau*, mengingat

bahwa karakter utama dari novel ini adalah seorang wanita, dan kesan warna *art nouveau* terkesan klasik, sesuai dengan kesan yang diinginkan pada novel.

Teknik visualisasi yang digunakan untuk menciptakan ilustrasi dalam cerita adalah teknik manual. Untuk beberapa halaman tertentu yang harus *full-color*, pewarnaan akan dilakukan secara digital. Sebagian besar dari ilustrasi manual dalam novel grafis ini akan dicetak hitam-putih. Pembatas antar bab yang *full-color* akan melalui proses pewarnaan digital dan akan dicetak pada *art paper*, dengan laminasi *doff*. Cover juga akan dicetak pada *art paper* dengan laminasi *doff*.

Untuk novel grafis ini, tidak dibutuhkan terlalu banyak layout, karena tidak dibutuhkan panel-panel dan balon-balon dialog. Gaya layout yang digunakan adalah gaya layout yang pada umumnya digunakan pada novel biasa, dibaca dari kiri ke kanan. Mengingat bahwa ilustrasi menjadi unsur pendukung, maka ilustrasi yang *full-page* akan ada setiap beberapa halaman sekali. Ilustrasi yang tidak *full-page* akan diletakkan di bagian-bagian tertentu di tengah-tengah cerita agar pembaca tidak jenuh dengan tulisan.

Peletakan gambar-gambar yang berukuran kecil untuk melengkapi cerita akan menyesuaikan dengan situasi. Terkadang gambar akan diletakkan di ujung kiri, atau di bawah halaman. Gambar-gambar ini di maksudkan agar membaca tak merasa jenuh dengan banyaknya tulisan.

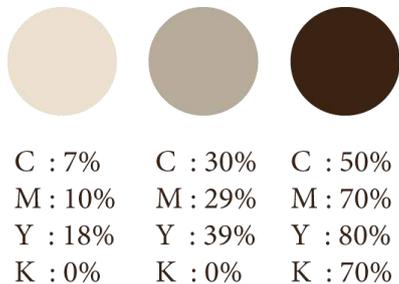


Gambar 3. Contoh layout 1
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 4. Contoh layout 2
Sumber : Dokumen pribadi

Tone warna yang sebagian besar digunakan dalam novel grafis ini adalah tone warna krem kecoklatan yang sifatnya klasik, mengingat setting kisah ini adalah abad pertengahan.



Gambar 5. Contoh tone warna
Sumber : Dokumen pribadi

Judul untuk karya novel grafis ini adalah *Nightingale : Secrets of Mal Asquer*. Kisah akan disusun berdasarkan pengalaman personal, dilengkapi dengan data-data yang didapat dari narasumber untuk menjaga objektivitas. Agar lebih menarik, cerita diberi balutan unsur fantasi. Nama judul "*Nightingale*" diambil dari nama seekor burung yang memiliki suara yang indah, yang terkadang dianggap sebagai burung pembawa kabar duka, dan juga pembawa harapan baru. Karakter utama dalam kisah fiksi ini memiliki beberapa kesamaan dengan burung yang bersangkutan. Mal Asquer merupakan nama kota yang ada dalam cerita ini, diambil dari dua kata bahasa Perancis : "*Mal*" yang berarti "kejahatan/kesalahan", dan juga "*Masquer*" yang berarti "topeng/menyembunyikan". Mal Asquer bisa diartikan sebagai "tempat di mana kejahatan bersembunyi".

Judul buku terdiri dari dua bagian, judul utama dan sub-judul. Judul utama akan menggunakan font Optimus Princeps :

OPTIMUS PRINCEPS
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = [] ; ' , . / ' ! @ # \$ % ^ & * ()

Sub-judul dari novel akan menggunakan font Ar Julian :

AR JULIAN
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V
W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = [] ; ' , . / ' ! @ # \$
% ^ & * ()

Mengingat bahwa novel grafis ini mengutamakan cerita, dan unsur verbal menjadi poin utama, maka font yang digunakan dalam menulis

cerita haruslah jenis font yang nyaman untuk dilihat dalam jangka waktu yang lama. Untuk itu, jenis font yang dipilih adalah jenis font serif yang bernama Linux Liberties Display :

Linux Liberties Display
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y
Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = [] ; ' , . / ' ! @ # \$ % ^ & * ()

Judul buku akan diletakkan di bagian atas cover depan agar dapat menarik perhatian pembaca. Nama pengarang akan ditulis di bagian bawah cover depan. Bagian cover belakang akan digunakan untuk menulis sinopsis dari cerita. Untuk beberapa halaman yang *full-color* pewarnaan serta proses *finishing* akan dilakukan dengan *Adobe Photoshop* atau *SAI Paint Tool*. Untuk ilustrasi tanpa warna, akan dikerjakan secara manual.

Berikut akan dilakukan pembahasan tentang proses pembuatan dan pengembangan karakter-karakter yang menjadi fokus utama dalam cerita novel. Luciana Fior, atau nantinya akan dikenal dengan nama lain Lucy Amaranthus merupakan karakter utama dari kisah ini. Mulanya, Lucy adalah anak yang polos, dan cengeng. Trauma masa mudanya membuat dia sangat terobsesi untuk menyembunyikan jati dirinya yang sesungguhnya. Di pertengahan cerita, setelah menghadapi kematian orang-orang yang dicintainya, Lucy berubah menjadi pribadi yang pandai, keras kepala dan berpendirian teguh. Salah satu ciri khas Lucy adalah rambutnya yang diikat rapi dengan gaya kepong abad pertengahan.



Gambar 5. Inspirasi gaya rambut
Sumber : <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/85/2f/e8/852fe8445688d9d823528450a9214879.jpg>

Alfonse Gulbrandr Lundgrenson, atau lebih dikenal dengan Alf, adalah karakter pendukung utama yang selalu menyertai Lucy ke mana pun dia pergi. Berbeda dengan Lucy yang manusia, Alf adalah seorang Sylph, makhluk magis berwujud mirip manusia, namun kulitnya berwarna lebih pucat. Alf sangat pandai dalam berkelahi, berlogika dingin, pemberontak, dan sangat suka menggoda dan merayu Lucy. Salah satu ciri khasnya adalah tubuhnya yang tegap, telinganya yang runcing, dan sorot matanya yang tajam dan dalam.



Gambar 6. Inspirasi karakter utama pria
Sumber : <http://i.imgur.com/2RUhnsa.jpg>

Mengingat adanya strata sosial dalam cerita ini, yang terdiri dari : *Regulus, Nobilis, Scolaris, Servus,* dan *Intemerata*. Pakaian-pakaian yang digunakan oleh para karakter dari kisah ini merupakan pencampuran dari gaya abad pertengahan dan era *Edwardian*, digabung dan dimodifikasi menjadi sebuah bentuk yang unik, disesuaikan dengan kedudukan masing-masing kelas.



Gambar 7. Inspirasi dasar untuk gaya berpakaian
Sumber : <http://d5iam0kjo36nw.cloudfront.net/V04p298a01.jpg>



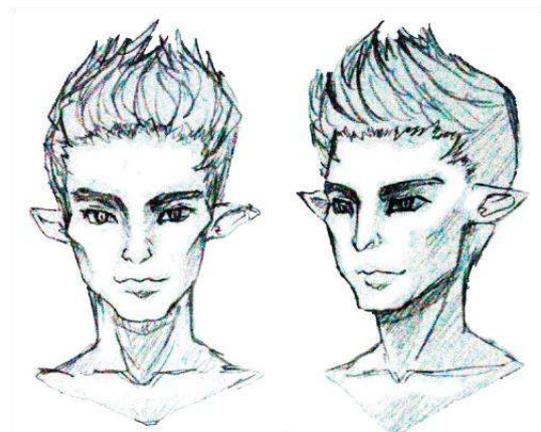
Gambar 7. Referensi tambahan untuk gaya berpakaian

Sumber : <https://historyofeuropeanfashion.wordpress.com>

Pembentukan wajah dan karakteristik tubuh dari tokoh-tokoh yang menjadi bagian dari kisah diciptakan sesuai dengan imajinasi penulis, dibantu dengan referensi foto-foto model yang sekiranya mirip dan sesuai dengan kepribadian tokoh. Berikut merupakan sketsa tiga karakter utama yang menjadi fokus cerita.



Gambar 8. Sketsa desain Luciana Fior
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 9. Sketsa desain Alfonse
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 10. Sketsa desain Freyja
Sumber : Dokumen pribadi

Seperti layaknya kisah lain, cerita dalam novel ini membutuhkan beberapa karakter pendukung sebagai pelengkap. Berikut merupakan sketsa desain dari beberapa karakter pendukung dari novel grafis yang dibuat.



Gambar 13. Sketsa desain Avitus Greed
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 11. Sketsa desain Eira Amaranthus
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 14. Sketsa desain Evelyn Fior
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 12. Sketsa desain Judith Fawkes
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 15. Sketsa desain Praetor Desmond
Sumber : Dokumen pribadi

Novel grafis ini lebih menekankan pada unsur cerita, sehingga gambar berfungsi sebagai pelengkap yang mempertegas cerita. Peletakan gambar tidak menggunakan panel-panel tertentu, namun sifatnya bebas, dan menyesuaikan dengan situasi agar tidak terkesan kaku. Gaya layout yang digunakan mirip dengan yang telah diterapkan pada *Spiderwick Chronicles* dan *Fortunately the Milk*.

Berkaitan dengan unsur cerita, ada tempat-tempat tertentu yang memiliki kebudayaan berkaitan erat dengan alam. Orang-orang yang tinggal di tempat ini memandang pohon-pohon tertentu sebagai sesuatu yang suci ataupun mistis. Legenda mengenai pepohonan ini diambil dari kebudayaan *Celtic*. Tiga pohon yang memiliki peranan penting dalam cerita ini seringkali dikenal sebagai Trio Pohon Peri, yang terdiri dari : Ash, Oak dan Thorn. Ada beberapa bunga yang juga memiliki peranan yang cukup penting, yaitu *Valerian* dan *Bloodroot*.



Gambar 16. Referensi pohon ash

Sumber :

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9f/Ash_Tree,_Haighton_-_geograph.org.uk_-_538834.jpg



Gambar 17. Referensi pohon oak

Sumber :

http://en.wikipedia.org/wiki/Angel_Oak#/media/File:Angel_Oak_Tree_in_SC.jpg



Gambar 18. Referensi pohon thorn

Sumber :

https://bookstains.files.wordpress.com/2010/03/pic_windswept_hawthorn1.jpg



Gambar 19. Referensi valerian

Sumber :

http://www.barbarapleasant.com/images/478_ValerianClsBP.jpg



Gambar 20. Referensi bloodroot

Sumber :

http://www.nhdf.org/uploads/NHB%20photos/spring_0296b.jpg

Kisah ini memiliki dua *setting* utama, yaitu Desa Enola dan Kota Mal Asquer. Keduanya memiliki persamaan, yaitu memiliki gaya abad pertengahan. Desa Enola memiliki penampilan dan penataan yang jauh lebih sederhana dibandingkan dengan Mal Asquer yang menjadi ibukota negara dalam cerita ini.



Gambar 21. Referensi desa
Sumber :

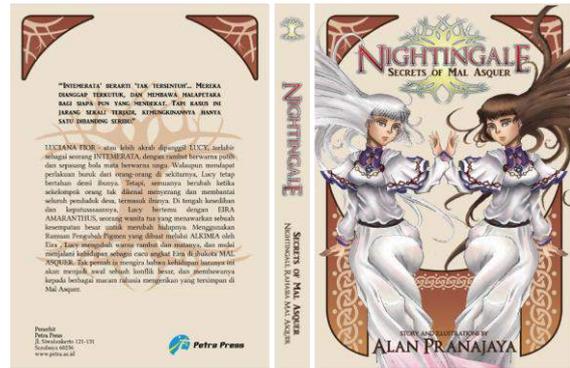
http://www.nhdf.org/uploads/NHB%20photos/spring_0296b.jpg



Gambar 22. Referensi Mal Asquer
Sumber :

<https://codyjohnson3d.files.wordpress.com/2011/10/msm-street.jpg>

Cover dari buku novel grafis ini dibuat dengan kesan *art nouveau* dengan sedikit sentuhan motif *Celtic*, mengingat bahwa novel grafis ini meminjam beberapa unsur dari legenda *Celtic*. Agar tidak meninggalkan kesan novel klasik, warna utama yang digunakan dalam pembuatan *cover* ini tetaplah warna krem kecoklatan yang telah dipilih sejak awal. Berikut merupakan desain *cover* novel grafis yang telah ditentukan :



Gambar 23. Desain cover novel grafis
Sumber : Dokumen pribadi

Desain *cover* ini akan diaplikasikan pada *cover* buku novel grafis yang sesungguhnya. Berikut merupakan contoh pengaplikasian desain pada produk desain.



Gambar 24. Aplikasi desain cover novel grafis
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 25. Logo judul novel grafis
Sumber : Dokumen pribadi

Gambar di atas merupakan logo dari judul novel grafis. Gambar pohon di belakang judul didesain dengan gaya penggambaran pohon *Celtic*, ditandai dengan banyaknya cabang atau sulur pohon, sehingga cocok dengan gaya *cover* novel yang *art nouveau*.

Berikut merupakan *tone* warna yang digunakan untuk pembuatan logo. Warna-warna yang digunakan untuk logo berkesan lebih cerah, sehingga dapat terlihat menonjol di antara unsur-unsur desain lain yang ada pada *cover novel*.

					
C : 50%	C : 3%	C : 58%	C : 44%	C : 0%	C : 15%
M : 70%	M : 2%	M : 17%	M : 85%	M : 0%	M : 100%
Y : 80%	Y : 50%	Y : 63%	Y : 76%	Y : 0%	Y : 98%
K : 70%	K : 5%	K : 46%	K : 70%	K : 0%	K : 5%

Gambar 26. *Tone* warna logo judul
Sumber : Dokumen pribadi

Untuk proses desain dari konten buku, seluruh pembuatan ilustrasi dibuat dengan teknik manual. Setelah proses desain selesai dilakukan, gambar akan melalui proses *scanning* dan akan dirapikan secara *digital* menggunakan *software* desain layaknya Adobe Photoshop ataupun SAI Paint Tool. Berikut merupakan beberapa ilustrasi *full-page* yang ada di dalam novel grafis.



Gambar 27. Contoh ilustrasi *full-page* 1
Sumber : Dokumen pribadi

Tidak semua *event* yang ada di dalam novel grafis dibuat menjadi ilustrasi *full-page*. Pemilihan halaman yang dibuat menjadi *full-page* dilakukan dengan pertimbangan akan penting tidaknya *event* yang bersangkutan untuk diketahui oleh pembaca. Jika *event* itu memang sangat penting, maka ilustrasi dilakukan untuk mempertegas *event* tersebut. Walaupun berfungsi sebagai pendukung, ilustrasi ini dapat berdiri sendiri. Hanya dengan melihat empat

puluh dua halaman ilustrasi *full-page*, pembaca dapat mengetahui garis besar cerita secara keseluruhan.



Gambar 28. Contoh ilustrasi *full-page* 2
Sumber : Dokumen pribadi

Untuk halaman novel grafis yang tidak memiliki ilustrasi *full-page* akan diperkuat dengan ilustrasi berukuran kecil di tempat-tempat tertentu untuk membantu pembaca dalam berimajinasi.



Gambar 29. Contoh ilustrasi tidak *full-page*
Sumber : Dokumen pribadi

Desain untuk novel grafis tak berhenti begitu saja ketika buku novel selesai disusun. Untuk menarik perhatian para calon konsumen, dibutuhkan adanya media-media yang mampu mempromosikan keberadaan dari novel grafis ini dan mampu mendorong calon pembeli untuk membaca novel grafis ini. Media promosi atau *merchandise* yang dibuat tetap mengutamakan kesan klasik dan juga *art nouveau*, menggunakan ilustrasi *full-color*. Pewarnaan merchandise dilakukan secara digital menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

Merchandise yang dibuat terdiri dari beberapa jenis, yaitu : pembatas buku, poster promosi buku, poster promosi karakter, kartu pos, pin, X-banner dan gantungan kunci.



Gambar 30. Pembatas buku
Sumber : Dokumen pribadi

Pembatas buku dengan ilustrasi karakter *full-color*, dengan logo *Nightingale* di bagian belakang bookmark. Dibuat dari bahan artpaper yang cukup tebal, minimal di atas 230 gr. Ukuran bookmark 19 x 6 cm. Dilengkapi laminasi doff.



Gambar 31. Desain dasar pin dan keychains
Sumber : Dokumen pribadi

Souvenir berupa pin dengan ilustrasi wajah karakter berdiameter 5,5 cm. Pin ini juga bisa dijadikan gantungan kunci, namun dengan ukuran lebih kecil 4,4 cm



Gambar 32. X-banner untuk promosi
Sumber : Dokumen pribadi

Media promosi berupa x banner berukuran 60 x 160 cm, bisa digunakan untuk mempromosikan buku di toko buku. Bisa diletakkan di dekat buku, atau di dekat kasir untuk promosi.



Gambar 33. Desain kartu pos
Sumber : Dokumen pribadi

Postcard dengan ilustrasi karakter di bagian belakang kartu. Kartu pos dibuat dari bahan art paper yang cukup tebal (260gr), ukuran kartu pos 15x10 cm. Dilengkapi laminasi doff. Kartu pos juga dibuat dalam tiga alternatif, masing-masing dengan ilustrasi tiga karakter utama dengan background, *full-color*.



Gambar 34. Desain poster promosi buku
Sumber : Dokumen pribadi

Poster untuk mempromosikan buku. Poster dicetak pada artpaper tipis (210 gr) berukuran A3, sama seperti yang lain, warna utama adalah krem kecoklatan.



Gambar 35. Desain poster promosi karakter 1
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 36. Desain poster promosi karakter 2
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 37. Desain poster promosi karakter 3
Sumber : Dokumen pribadi

Poster souvenir untuk mempromosikan buku dan memperkenalkan karakter utama. Poster dicetak pada artpaper tipis (210 gr) berukuran A3, sama seperti yang lain, warna utama adalah krem kecoklatan.

Kesimpulan

Perancangan novel grafis dengan judul *Nightingale : Secrets of Mal Asquer* ini mengambil tema konflik intrapersonal pada kaum remaja, di mana konflik ini muncul sebagai efek dari pentingnya popularitas dan penerimaan dalam interaksi sosial. Remaja akan berusaha untuk menyembunyikan sifat-sifat yang dianggap buruk dan tidak diterima dalam sebuah pergaulan. Konflik intrapersonal sangat penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian remaja. Novel grafis ini dibalut dengan kesan fantasi, genre yang sangat populer di kalangan remaja masa kini, sehingga dapat menjadi sebuah media edukasi yang menyenangkan. Melalui novel grafis ini, remaja diharapkan dapat mengubah pandangan terhadap diri sendiri. Remaja diharapkan mampu memahami bahwa setiap individu memiliki keunikan tersendiri, dan menjadi diri sendiri jauh lebih baik untuk perkembangan mental dan kepribadian mereka dibanding sekedar mengikuti trend.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini :

1. Drs. Margana, M.Sn. selaku pembimbing I, yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II, yang telah memberikan banyak masukan secara teknis dalam proses pengerjaan ilustrasi dan pengerjaan Tugas Akhir.

3. Segenap staff dosen dan pengajar Desain Komunikasi Visual di Universitas Kristen Petra.
4. Orang tua yang telah memberikan dukungan dan doa.
5. Teman-teman sekelompok Tugas Akhir yang turut membantu pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Pihak-pihak lain, yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

<http://www.duniaberbicara.com/buku/tentang-novel-grafis-yang-perlu-anda-tahu.html>
 Withrow, Steve, and Alexander Danner. *Character Design for Graphic Novels*. Switzerland : Rotovision, 2007.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan hati saudara-saudara. Besar harapan penulis agar hasil karya tugas akhir ini benar-benar dapat bermanfaat bagi para remaja yang membacanya, dan agar laporan ini dapat memberikan manfaat serta pengetahuan akademis pada para pembaca.

Daftar Pustaka

- “About Graphic novel” National Library of New Zealand. Februari 2015
 <<http://schools.natlib.govt.nz/creating-readers/genres-and-read-alouds/graphic-novels>>
- Departemen Pendidikan Nasional. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Jung, Carl Gustav. *Menjadi Diri Sendiri, Pendekatan Psikologi Analitis*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 1986.
- “Graphic Attraction Graphic Novels In Libraries” ALIA. April 2004
 <<http://conferences.alia.org.au/alia2004/pdfs/lee.a.paper.pdf>>
- “Graphic Novel” Wikipedia. 18 Februari 2015
 <http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel>
- “Graphic Novels: A Brief History and Overview for Library Managers” *Library Journal*. Mei 2013
 <<https://journals.tdl.org/llm/index.php/llm/article/viewFile/7018/6233>>
- “Graphic Novels in Library : An Expert’s Opinion” 2 Juni 2004
 <<http://courses.unt.edu/efiga/HistoryAndEthnography/TrendsProjects/foster/FosterTrends.htm>>
- “Layout” *Desain Grafis Indonesia*. 24 Juli 2009 <dgi-indonesia.com/layout/>
- Merrill, Alice. *The Untouched Key*. New York : Bantam Doubleday Dell Publishing Group, Inc., 2008.
- “Novel Grafis, Apa Kabar?” *Kompas*. 8 Agustus 2008
 <<http://nasional.kompas.com/read/2008/08/08/03554418/novel.grafis.apa.kabar>>
- Pawuk, Michael. *Graphic Novels: A Genre Guide to Comic Books, Manga, and More*. Westport, Connecticut: Libraries Unlimited, 2007.
- Powell, Marvin. *The Psychology of Adolescence*. New York : The Bobbs-Merrill Company, Inc., 1963.
- Sexton, Adam. *Master Class in Fiction Writing*. New York : McGraw-Hill, 2006.
- “Tentang Novel Grafis yang Perlu Anda Tahu” *Duniaberbicara*. 7 Agustus 2014 <