

## BAB V

### Simpulan dan Saran

#### A. Simpulan

Novel grafis “Waktu” dibuat untuk menambah ragam bacaan di Indonesia. Khususnya diperuntukkan sebagai karya novel grafis pertama di Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI. Hal tersebut berdasarkan pencarian penulis terhadap karya skripsi yang telah ada di Departemen Pendidikan Seni Rupa.

“Waktu” bergenre roman ditujukan untuk bacaan remaja dewasa yang menggunakan gaya gambar manga. Rendra dan Yani menjadi tokoh utama dengan pendekatan konflik *non-konfrontasi*. Adegan dibuka dengan pembacaan puisi di sebuah kafe. Adegan penutup adalah sudut pandang Rendra terhadap Yani di kafe yang sama saat mereka pertama kali bertemu. Novel grafis “Waktu” bercerita tentang tokoh Rendra yang menyesal karena tidak membahagiakan pacarnya Yani. Dalam penyesalan itu, Rendra mendapatkan bantuan dari Bu Ifa yang memberikan alat mesin waktu. Rendra yang kembali ke masa lalu memulai kembali hubungannya dengan Yani. Pada akhirnya, Rendra harus berpisah dengan Yani, karena sebenarnya Rendra bukanlah manusia yang berasal dari garis waktu tersebut. Cerita dalam novel grafis ini penulis susun dengan memasukkan beberapa nilai moral agar bisa dijadikan sarana pendidikan secara tidak langsung. Nilai moral yang dimaksud ialah pantang menyerah dan berani berkorban.

Dalam penyusunan laporan, diketahui jika novel grafis “Waktu” cenderung menggunakan jarak pandang *medium shot* dan sudut pandang *eye level view*. Cenderung menempatkan subjek di tengah panel dan tidak memiringkan subjek dalam setiap panelnya. Bentuk panel yang sering digunakan adalah panel tertutup. Sedangkan untuk transisi, intensitas dan hubungan kata-gambar cenderung digunakan teknik aksi ke aksi untuk transisi, menembus pakem untuk intensitas dan berpotongan untuk hubungan kata-gambar.

Maka novel grafis “Waktu” telah berhasil diselesaikan, dengan jumlah 119 halaman, ukuran A5.

## **B. Saran**

Pada proses penyusunan laporan ini terdapat beberapa hal yang penulis temukan untuk selanjutnya dapat dijadikan perbaikan untuk proses penulisan berikutnya, mahasiswa lain yang menjadikan laporan ini sebagai tolok ukur, atau bahkan untuk departemen sebagai salah satu masukan dalam peningkatan kualitas.

1. Bagi mahasiswa yang ingin membuat novel grafis, sebaiknya tidak terlalu fokus pada banyaknya halaman, tetapi kedalaman cerita dan visual komik itu sendiri. Dalam eksekusi karya, konsep cerita, tokoh, lingkungan dan peralatan sebaiknya dipersiapkan sangat matang sebelum memulai pembuatan sketsa. Terakhir sistem kerja studio dengan beberapa orang lebih baik daripada bekerja sendiri.
2. Bagi pecinta komik agar membuka diri untuk membaca beragam bentuk komik yang ada, tidak hanya terpaku pada satu bentuk atau jenis cerita saja. Hal ini untuk menghindari perbandingan satu bentuk dengan bentuk lainnya yang biasanya tidak setara dan seharusnya tidak perlu dibandingkan.
3. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa, agar mendorong mahasiswa yang ingin mengajukan skripsi tentang komik untuk memilih melakukan skripsi penelitian komik Indonesia, dengan pertimbangan perkembangan komik Indonesia yang semakin baik dan mulai beredarnya beragam komik di masyarakat, sehingga dapat memberikan kontribusi langsung terhadap industri komik Indonesia.
4. Bagi komikus, penulis berharap agar mau membuka kesempatan kepada asisten komikus untuk membantu pekerjaannya daripada bekerja sendiri. Selain berdampak pada peningkatan kualitas karya dan konsistensi tetapi juga memberikan jalan pada komikus muda untuk masuk ke dalam industri komik.