

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Elemen visual yang terdapat pada “The White Lama” diantaranya yaitu halaman komik, panel, balon kata, kotak narasi, *splash*, tipografi, *symbolia*, sound lettering/*onomatopoeia*, dan warna. Pengambilan adegan yang ada pada novel grafis ini ialah sudut pandang, jarak pandang, keseimbangan, kemiringan dan *closure*.

Obyek penelitian yaitu novel grafis “The White Lama” edisi cetakan Bahasa Indonesia. Novel grafis ini merupakan terjemahan dari versi Amerika. Hal ini dapat dilihat dari pembagian bab dan persamaan Layout sampul buku. Ukuran novel grafis ini yaitu panjang 25,8cm dan lebar 19cm. Obyek penelitian yang diteliti merupakan hasil scan buku cetak sehingga memiliki format warna RGB.

Ditinjau dari elemen visual, novel grafis ini memiliki halaman komik berupa sampul komik, halaman pembuka dan halaman isi. Terdapat panel terbuka dan panel tertutup dengan bentuk dasar persegi, jumlah panel tertutup lebih banyak ketimbang panel terbuka. Balon kata yang digunakan ialah balon kata ucapan dan balon kata pikiran. Kotak narasi berbingkai maupun tak berbingkai ditemukan pada novel grafis ini. *Splash page*, *splash* halaman dan *splash* ganda digunakan oleh Bess. Terdapat penggunaan delapan jenis tipografi. Penggunaan *symbolia* hanya berupa tiga dari lima jenis, yaitu *plewds*, *emanata* dan *grawlxes*. Penggunaan *onomatopoeia* memiliki dua jenis yaitu *onomatopoeia* ucapan dan *onomatopoeia* tindakan. Keenam teori warna diterapkan Bess pada novel grafis ini.

Ditinjau dari pengambilan adegan, kelima sudut pandang diterapkan oleh Bess dengan penggunaan *high angle* yang paling banyak. Kelima jarak pandang diterapkan dengan *medium shot* sebagai jarak pandang terbanyak dan *extreme long shot* sebagai jarak pandang yang jarang digunakan. Unsur komposisi berupa keseimbangan dan kemiringan diterapkan oleh Bess pada panel berukuran luas untuk menciptakan harmoni dan kesan tertentu. *Closure* yang digunakan

berjumlah lima jenis dari enam jenis. *Closure* subyek ke subyek paling banyak digunakan, sedangkan *closure non sequitur* tidak ditemukan pada novel grafis ini.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi penulis, institusi yang bersangkutan, serta bagi kalangan profesional komikus. Salah satunya ialah menambah literatur mengenai novel grafis pada Universitas Pendidikan Indonesia, yang mana dibutuhkan bagi mahasiswa seni khususnya yang mengambil ontop Ilustrasi. Penelitian ini juga memberikan manfaat pada kalangan profesional komikus sebagai penelitian yang membedah novel grafis. Pada novel grafis, elemen visual komik ditemukan lebih rinci dan lengkap sehingga penelitian kajian visual dapat menjadi referensi yang baik untuk dipelajari.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat penulis sarankan diantara lain ialah:

1. Bagi Universitas, disarankan untuk menyediakan lebih banyak buku sumber dalam bidang humaniora khususnya seni rupa. Ketersediaan buku sumber dalam bidang seni yang spesifik menghambat penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa.
2. Bagi Departemen dan Fakultas, disarankan untuk mempermudah peminjaman buku-buku penting yang bermanfaat untuk penelitian mahasiswa. Buku yang ada pada perpustakaan dikunci dan tidak boleh dibawa pulang, sedangkan untuk memahami suatu buku diperlukan waktu beberapa hari bahkan minggu, jauh dari waktu yang tersedia saat perpustakaan dibuka.
3. Bagi Mahasiswa, disarankan untuk memperdalam bidang yang benar-benar diminati, sehingga penelitian yang dilakukan kedepannya akan berkelanjutan serta memberikan manfaat yang lebih banyak bagi departemen dan institusi pendidikan, khususnya Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bagi Kalangan Profesional Komikus, disarankan untuk memperdalam ilmu pembuatan komik juga turut serta dalam memperkenalkan pentingnya menguasai elemen komik dalam pembuatan komik khususnya di industri kreatif Indonesia. Mengingat besarnya minat generasi muda dalam pembuatan

komik lokal belum dibarengi dengan tingginya minat belajar elemen dasar pembentuk komik.

5. Bagi Penerbit terutama alih bahasa, disarankan untuk menggunakan atau paling tidak melihat referensi translasi dari versi novel grafis aslinya. Hal ini dapat membantu alih bahasa untuk memahami perpotongan bab yang ada pada novel grafis tersebut, sehingga tidak menghapuskan terjemahan penting yang seharusnya ada pada versi aslinya.
6. Bagi Peneliti, pendalaman ilmu yang dilakukan pada skripsi ini berguna dalam karir di industri kreatif, selanjutnya perlu dilakukan penelitian korelasi, pengaruh pembuat cerita dan ilustrator komik terhadap visualisasi komik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Darmawan, H. (2005). *Dari Gatotkaca hingga Batman; Potensi-Potensi Naratif Komik*. Yogyakarta: Penerbit Orakel.
- Eisner, W. (2001). *Comics & Sequential Art*. Cetakan ke-21. Florida: Poorhouse Press.
- Gumelar, MS. (2011). *Comic Making*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: KATA BUKU.
- Masdiono, T. (2014). *14 Jurus Membuat Komik VER.02*. Jakarta: Creativ Media.
- McCloud, S. (2008a). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Edisi Revisi cetakan ketiga. Jakarta: KPG.
- _____. (2008b). *Membuat Komik: Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Sarwono, J., dan Lubis. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Edisi Diperbarui. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna: Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wong, W. (1986). *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.

2. Jurnal

- Breckenridge, A. (2015). *A Path Less Traveled: Rethinking Spirituality in the Films of Alejandro Jodorowsky*. *Journal of Religion & Film*, Vol. 19, No.2.

Jativa, M. (2014). *Alejandro Jodorowsky's Film Analysis Under Latin American Perspective and Psychoanalysis*. University of Westminster.

Schwartz, G.E. (2002). *Graphic novels for multiple literacies*. Journal of Adolescent & Adult Literacy Vol. 46, No. 3. Hal. 282-286.

_____. (2006). *Expanding Literacies through Graphic Novels*. English Journal Vol. 95 No. 6. Hal. 58-64.

Sukarwo, W. (2013). *Semiotika Visual: Penelusuran Konsep dan Problematika Operasionalnya*. Jurnal Desain Vol. 01 No. 01 Hal. 69-77.

3. Novel Grafis

Jodorowsky, Alejandro dan Georges Bess. Terjemahan Hetih Rusli. (2007). *The White Lama*. Jakarta: KPG.

4. Skripsi

Mamun. (2014). *Kajian Visual Komik Hellboy "Seed of Destruction" karya Mike Mignola*. Skripsi pada Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Sulastuti, Iftika. (2018). *Kajian Desain Cover Album Kaset Pita Lagu Indonesia Terbaik Versi Majalah Rolling Stone*. Skripsi pada Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI Bandung: tidak diterbitkan.

5. Internet

<https://www.bedetheque.com>

<https://www.imdb.com>

<https://kbbi.web.id>

<https://www.goodreads.com>

<https://despatin.gobeli.free.fr>

<https://www.dumetschool.com>

<https://www.pinterest.com>

DAFTAR ISTILAH

Angle (Inggris):	Sudut pandang.
Autobiografi:	Riwayat hidup pribadi yang ditulis sendiri.
Balon Kata:	Ruang dengan bentuk tertentu yang digunakan sebagai tempat menuliskan dialog.
Budaya:	Pikiran, akal budi, dan hasil.
Caption (Inggris):	Kotak Narasi.
Chapter (Inggris):	Satu pokok bab dan bahasan.
Closure (Inggris):	Peralihan antar panel
Dialog:	Percakapan.
Fiksi:	Cerita rekaan
Font (Inggris):	Jenis huruf
Format:	Bentuk dan ukuran.
Frame (Inggris):	Bingkai
Gaya:	Ragam (cara rupa dan bentuk).
Gekiga (Jepang):	Bentuk komik mirip novel grafis di Jepang.
Genre (Inggris):	Bentuk, kategori, klasifikasi tertentu.
Gestur:	Gerak anggota tubuh
Ilustrator:	Orang yang berprofesi menggambar ilustrasi (juru gambar).
Karakter:	Sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.
Komik:	Cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu.
Komikus:	Orang yang membuat komik.
Komposisi:	Susunan, teknik menyusun.
Konten:	Informasi yang tersedia melalui media
Lama (Dalai Lama):	Sebutan untuk biksu agung.
Latar:	Keterangan mengenai waktu dan ruang.
Layout (Inggris):	Susunan, tata ruang, tata letak.
Manga:	Komik Jepang.
Media:	Alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).
Monolog:	Pembicaraan yang dilakukan dengan diri sendiri.
Naskah:	Karangan yang masih ditulis dengan tangan, karangan seseorang yang belum diterbitkan, bahan-bahan berita yang siap untuk diset.
Negeri Paman Sam:	Sebutan untuk Negara Amerika
Novel Grafis :	Salah satu bentuk komik, biasanya bertema dewasa.
Onomatopoeia:	Tiruan bunyi.
Outline (Inggris):	Garis, bagan, sketsa, skema, garis bentuk (dalam bangunan)
Panel:	Kotak yang berisi ilustrasi/gambar dan teks dan apabila disusun akan menjadi satu alur cerita
Parit:	Ruang atau jarak di antara panel komik.
Plot:	Jalan, alur cerita dalam sebuah novel atau sandiwara.

Prosa:	Karangan bebas
Symbolia:	Simbol visual yang digunakan untuk menggambarkan perasaan hati.
Range (Inggris):	Jarak, kisaran.
Realistis:	Bersifat nyata, bersifat wajar.
Sejarah:	Kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.
Sequitur:	Sambungan, hubungan
Sekuensial	Sambungan antara gambar satu dengan gambar lain.
Sineas:	Ahli perfileman.
Sinematografi:	Teknik perfileman
Sosiokultural:	Berkenaan dengan segi sosial dan budaya masyarakat.
Spiritualitas:	Sumber motivasi dan emosi pencarian individu yang berkenaan dengan hubungan seseorang dengan Tuhan.
Sudut Pandang:	
Tipografi:	Ilmu cetak.
Visual (Inggris):	Penglihatan atau gambar.
Web Komik:	Komik dalam media laman digital.