

ABSTRAK

Novel grafis merupakan sebuah pergerakan *sequential art* yang sedang berkembang di Indonesia, namun sangat disayangkan perkembangan tersebut berjalan begitu lambat sehingga belum banyak orang mengetahuinya.

Kurang banyaknya komikus atau ilustrator yang bereksplorasi dalam ranah novel grafis menjadikan media ini kurang dikenali. Sulitnya untuk menemukan atau membuat sebuah novel grafis dengan alur cerita yang berbobot juga menjadi sebuah hambatan dalam perkembangannya. Penulis mengadaptasi karya sastra dalam negeri dengan alur cerita yang bagus dan unik, karena penulis ingin menunjukkan kekuatan alur cerita yang dimiliki oleh karya dalam negeri.

Berdasarkan hasil pengamatan, novel grafis dapat menjadi media yang populer di kalangan remaja dan dewasa. Media ini dapat menjadi media jembatan bagi para penikmat visual dan pembaca karya sastra untuk lebih mengenali dunia yang berbeda. Novel grafis menyediakan sebuah pendekatan yang lebih mudah dimengerti dalam pengungkapan sebuah cerita.

DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar.....	iii
Lembar Orisinalitas.....	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xii
BAB I Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	
1.1 Rumusan Masalah	I-3
1.2 Ruang Lingkup	I-3
1.3 Tujuan Perancangan	I-4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	
1.4.1 Sumber Data	I-5
1.4.2 Teknik Pengumpulan Data	I-5
1.5 Skema Perancangan	I-6
BAB II Landasan Teori	
2.1 Sequential Art	II-1
2.2 Novel Grafis	II-2
2.3 Visual dan Ilustrasi	II-10

2.4	Rectoverso	II-11
2.5	Warna	II-12

BAB III Data dan Analisa Masalah

3.1	Data dan Fakta	
3.1.1	Biografi Penulis	III-1
3.1.2	Rectoverso.....	III-2
3.2	Tinjauan Proyek Sejenis	
3.2.1	Selamat Pagi Urbaz	III-6
3.2.2	Curhat Tita Back In Bandung	III-7
3.2.3	Blankets	III-8
3.3	Data Observasi	III-9
3.4	Analisa Masalah	III-12
3.5	SWOT	III-14

BABIV Pemecahan Masalah

4.1	Konsep Komunikasi	IV-1
4.2	Konsep Kreatif	
4.2.1	Elemen Komik	IV-2
4.2.2	Perancangan Novel Grafis	IV-3
4.3	Konsep Media	IV-9
4.4	Hasil Karya	
4.4.1	Media Promosi	
a.	Poster	IV-13
b.	Web Banner	IV-14
c.	Book Display	IV-14

d.	Tas Kanvas	IV-15
e.	CD Lagu	IV-16
f.	Gift Card	IV-16
g.	Pembatas Buku	IV-17
h.	Pin	IV-18

4.4.2 Novel Grafis Rectoverso

a.	Cover Buku	IV-18
b.	Endpaper	IV-19
c.	Halftitle	IV-20
d.	Colophon	IV-21
e.	Daftar Isi	IV-22
f.	Splash Page	IV-23
g.	Halaman Lagu	IV-23
h.	Halaman Monochromatic	IV-24

4.5	Budgeting	IV-25
-----	-----------------	-------

BABV Kesimpulan dan Saran

5.1	Kesimpulan	V-1
5.2	Saran	V-1

Daftar Pustaka

Saran dan Komentar Dosen Penguji

Data Penulis

Lampiran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Panel Novel Grafis	II-4
Gambar 2a	Cover <i>Contract With God</i>	II-6
Gambar 2b	Halaman <i>Contract With God</i>	II-6
Gambar 3	Jakarta 2039	II-8
Gambar 4	Tintin	II-9
Gambar 5a	Cover Komik <i>Mahabarata</i>	II-9
Gambar 5b	Halaman Komik <i>Mahabarata</i>	II-9
Gambar 6	Ilustrasi dan Visual	II-11
Gambar 7a	Pemaknaan Rectoverso	II-12
Gambar 7b	Pemaknaan Rectoverso	II-12
Gambar 8	<i>Rectoverso</i>	III-3
Gambar 9a	Cover <i>Selamat Pagi Urbaz</i>	III-6
Gambar 9b	Halaman <i>Selamat Pagi Urbaz</i>	III-6
Gambar 10a	Cover <i>Curhat Tita</i>	III-7
Gambar 10b	Halaman <i>Curhat Tita</i>	III-7
Gambar 11	Novel Grafis <i>Blankets</i>	III-8
Gambar 12	<i>Muted Color Series</i>	III-13
Gambar 13	<i>Nightmare Festival</i>	III-13
Gambar 14	<i>Stand</i>	III-13
Gambar 15	Simbolisasi	IV-4
Gambar 16	<i>Borderless Panel</i>	IV-5

Gambar 17	<i>Close Up Panel</i>	IV-5
Gambar 18	<i>Gutter Space</i>	IV-6
Gambar 19	<i>Splash Page sebagai Frame of Reference</i>	IV-6
Gambar 20	<i>Typefont</i>	IV-7
Gambar 21	Permainan Typografi	IV-8
Gambar 22	<i>Handmade Typo</i>	IV-8
Gambar 23	<i>Monochrome Series</i>	IV-9
Gambar 24	CD Lagu	IV-10
Gambar 25	<i>Gift Card</i>	IV-10
Gambar 26	Tampak Muka Pembatas Buku	IV-10
Gambar 27	Tampak Belakang Pembatas Buku	IV-10
Gambar 28	<i>Pin Rectoverso</i>	IV-11
Gambar 29	Tas Kanvas	IV-11
Gambar 30	Poster	IV-12
Gambar 31	<i>Web Banner</i>	IV-12
Gambar 32	<i>Book Display</i>	IV-12
Gambar 33	Poster Promosi	IV-13
Gambar 34	<i>Web Banner</i>	IV-14
Gambar 35	<i>Book Display Rectoverso</i>	IV-14
Gambar 36	Tas Kanvas	IV-15
Gambar 37	<i>CD Rectoverso</i>	IV-16
Gambar 38	<i>Gift Card CD</i>	IV-16
Gambar 39	Pembatas Buku <i>Rectoverso</i>	IV-17
Gambar 40	<i>Pin Rectoverso</i>	IV-18

Gambar 41	Cover Buku	IV-18
Gambar 42	<i>Endpaper</i>	IV-19
Gambar 43	<i>Halftitle</i>	IV-20
Gambar 44	<i>Colophon</i>	IV-21
Gambar 45	Daftar Isi	IV-22
Gambar 46	Contoh Halaman <i>Splash Page</i>	IV-23
Gambar 47	Contoh Halaman Lagu	IV-23
Gambar 48	Contoh Halaman <i>Monochromatic</i>	IV-24

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tingkat Kegemaran Membaca Komik dan Karya Sastra	III-9
Tabel 2	Tingkat Ketidaktahuan Publik Terhadap Novel Grafis	III-10
Tabel 3	Tingkat Ketidaktahuan Publik Terhadap Perkembangan Novel Grafis di Indonesia	III-10
Tabel 4	Tingkat Ketidaktahuan Publik Terhadap Cerita yang Ditawarkan oleh Novel Grafis	III-10
Tabel 5	Tingkat Ketertarikan Publik Untuk Membaca Novel Grafis	III-11
Tabel 6	Tingkat Kesulitan Publik dalam Memvisualisasikan Karya Sastra	III-11
Tabel 7	Tingkat Dukungan Publik dalam Mengadaptasi Karya Sastra	III-11
Tabel 8	Tingkat Ketidaktahuan Publik akan Rectoverso	III-12
Tabel 9	Tingkat Ketertarikan Publik akan Novel Grafis Rectoverso	III-12