

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Novel grafis berjudul Pit ini mengangkat cerita nyata dari seorang gadis yang hidup pada tiga zaman bersejarah di Indonesia, yaitu zaman penjajahan Belanda, zaman penjajahan Jepang, serta zaman kemerdekaan Indonesia. Kisahnya berputar pada kehidupan sehari-hari Pit baik suka maupun duka, yang dilatarbelakangi keadaan dari tiga zaman tersebut. Penulis memilih kisah berlatar belakang sejarah, atau disebut juga dengan *genre historical fiction*, dengan tujuan membuat pembaca lebih menghayati sejarah Indonesia, khususnya anak muda yang merupakan generasi penerus bangsa.

Melalui kisah kehidupan sehari-hari Pit, pembaca diharapkan dapat terlibat secara emosi dan ikut merasakan suasana pada masa itu. Berbeda dengan komik biasa, media novel grafis dapat menyampaikan kisah dengan lebih detail dan mendalam karena memiliki struktur cerita seperti pada novel yang terbagi dalam beberapa bab/bagian, namun dengan format komik. Dalam novel grafis “PIT: Kisah Tiga Zaman” penulis membagi bab sesuai dengan tiga zaman pada masa itu (mulai dari tahun 1935 hingga 1947), kemudian dibagi lagi dalam sub-bab pendek berupa potongan kisah sehari-hari Pit. Sementara itu, secara visual gaya gambar dalam novel grafis juga lebih kaya sehingga penulis dapat bebas bereksplorasi melalui garis, warna, layout/panel, dan bahasa rupa.

Melalui penyampaian cerita dan visualisasi yang menarik diharapkan pembaca dapat menghayati cerita berlatar belakang sejarah serta tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai sejarah Indonesia. Selain meningkatkan minat anak muda pada sejarah, novel grafis ini juga dibuat untuk memperkenalkan format buku novel grafis yang telah diapresiasi di banyak negara namun belum dikenal oleh masyarakat Indonesia.

5.2 Saran

Dalam pembuatan novel grafis maupun komik pada umumnya, kemampuan penulis untuk bercerita (*storytelling*) lewat visual merupakan hal yang sangat penting untuk membuat pembaca tertarik mengikuti cerita dari awal hingga akhir. Oleh karena itu penulis perlu merencanakan terlebih dahulu secara rinci struktur cerita yang akan dibuat agar alur cerita dapat tersusun dengan rapi.

Untuk cerita bergenre *historical fiction* membutuhkan riset yang matang karena *setting* waktu mengambil suatu periode dalam sejarah. Riset dan eksekusi ke dalam novel grafis membutuhkan waktu yang lama. Agar maksimal, pembuatan novel grafis sebaiknya dikerjakan dalam tim dengan pembagian tugas yang berbeda-beda seperti pada industri komik di Barat. Dalam pembuatan novel grafis ini, penulis melibatkan satu orang untuk membantu mengedit dan mengisi teks.

Secara visual, novel grafis lebih bebas bereksplorasi dengan gaya gambar sehingga penulis perlu berani berekspresi dalam gaya gambar dan tidak terpaku pada teknik serta aturan dalam menggambar. Penulis dapat menyesuaikan gaya gambar dengan suasana/*mood* cerita yang diangkat lewat garis, warna, bahasa rupa maupun komposisi *layout* agar lebih menarik.