

Perancangan Novel Grafis Digital Adaptasi Dari Novel “The Ocean At The End Of The Lane” Karangan Neil Gaiman

Fransiska Angelina¹, Deny Tri Ardianto², Erandaru S.³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: ceciliafransiska.a@gmail.com

Abstrak

Perancangan novel grafis digital *The Ocean At The End Of The Lane* yang merupakan adaptasi dari novel dengan judul serupa karangan Neil Gaiman bertujuan untuk menyampaikan isi dari novel tersebut melalui media yang berbeda dan unik bagi *target audience*-nya. Novel ini memuat pesan-pesan bagi para orang tua muda, terutama mengenai kebutuhan anak-anak akan afeksi dan perhatian orang tua. Penggunaan media digital berupa aplikasi *gadget* dipilih berdasarkan pertimbangan kriteria *target audience*, dan karena keunggulan yang dimiliki oleh media digital. Beberapa keunggulan tersebut antara lain; sifatnya yang *mobile*, kemudahan penyimpanan data, biaya produksi yang rendah, dan adanya fitur-fitur yang dapat digunakan seperti animasi, efek suara, dan interaksi. Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan novel grafis digital ini menggunakan teknik *digital painting* dengan gaya ilustrasi *super deformed* yang terinspirasi dari Tim Burton.

Kata kunci: Novel Grafis, Adaptasi, Afeksi, Orang Tua dan Anak, Digital, Ilustrasi.

Abstract

Title: *Designing Digital Graphic Novel Adapted from “The Ocean At The End Of The Lane” by Neil Gaiman*

The design of this The Ocean At The End Of The Lane digital graphic novel, which adapted from the same titled novel wrote by Neil Gaiman, was to deliver the story of the novel by using different and unique media for the target audience. This novel possesses messages to young parents about importance of love and affection of their parents for a child. The usage of digital media, gadget application, was chosen by considering the target audience criteria, and because of the superiority of this digital media.. Some of the superiority are; it's mobile, easy data storage, lower production cost, and there's some features that we could use and explore such as animations, sound effects, and interactions. The illustration for this digital graphic novel was made with digital painting technique method with super deformed art style, inspired by Tim Burton's.

Keywords: *Graphic Novel, Adapted, Affection, Parents and Children, Digital, Illustration.*

Pendahuluan

Keluarga memiliki fungsi yang tidak dapat tergantikan dalam proses tumbuh kembang seorang anak. Fungsi pokok tersebut salah satunya adalah fungsi afeksi, yaitu hubungan sosial dalam keluarga yang penuh dengan kemesraan. Hubungan afeksi ini timbul dari adanya hubungan cinta kasih yang menjadi dasar dari perkawinan. Selain fungsi afeksi juga ada fungsi sosialisasi, yaitu merujuk pada peranan keluarga dalam membentuk kepribadian anak melalui interaksi sosial dalam keluarga (S.T. Vembriarto : 1987, hlm. 41-42).

Dewasa ini seringkali ditemui fungsi-fungsi pokok tersebut terhambat, terutama dalam keluarga kalangan

menengah ke atas yang disebabkan karena kesibukan dari orang tua dan kurangnya interaksi antara orang tua dengan anaknya. Para orang tua dari kalangan menengah ke atas seringkali menyerahkan tanggung jawab pengasuhan anak kepada *baby sitter* atau pembantu karena kesibukan kariernya (Derry Iswi Dharmanjaya : 2008, hlm. 38) sehingga peran orang tua di masa sekarang ini cenderung lebih pada pemenuhan kebutuhan materi anak daripada pemenuhan kebutuhan mental dan psikis anak, padahal kebutuhan seorang anak tidak hanya sebatas pada kebutuhan materi semata tetapi juga membutuhkan kasih sayang dan perhatian dari orang terdekatnya terutama orang tua (Iryanti, par.2). Pengalaman pribadi yang mendasari untuk mengangkat tema ini yaitu karena perancang pada

masa kecilnya juga mengalami pengalaman serupa, yaitu seorang anak kecil yang kesepian karena orang tua harus sibuk dengan pekerjaannya. Pengalaman tersebut mendorong perancang untuk melakukan sesuatu agar para orang tua lain bisa menjalin komunikasi dengan anak-anaknya dan memberi perhatian pada anak-anaknya agar si anak tidak merasa ditinggalkan. Pesan yang sama juga berusaha untuk disampaikan dalam novel *The Ocean At The End Of The Lane* karangan Neil Gaiman.

Novel *The Ocean At The End Of The Lane* menceritakan sebuah kisah mengenai seorang anak lelaki yang namanya tidak disebutkan sampai akhir. Anak lelaki yang sudah tumbuh dewasa inilah yang akan menjadi narator dalam sepanjang novel, menceritakan pengalaman masa kecilnya kepada pembaca.

Mayoritas pembaca menyebutkan bahwa novel ini membuat orang dewasa kembali mengingat sesuatu yang diketahui oleh anak kecil dan dilupakan oleh orang dewasa. Sebagian lagi mengatakan bahwa '*This book is childhood*', yang berarti ia mengingat kembali bagaimana rasanya menjadi anak-anak saat membaca novel ini (ulasan dari www.goodreads.com, 18 Juli 2013). Novel ini diharapkan dapat menyampaikan suara anak-anak kepada para orang tua agar mereka dapat memahami pentingnya afeksi dan perhatian bagi seorang anak.

Adaptasi dari kisah novel *The Ocean At The End Of The Lane* dapat disampaikan melalui berbagai macam cara, tetapi dalam perancangan ini adaptasi dalam media novel grafis dipilih karena kemampuan dari novel tersebut untuk menyampaikan pesan verbal yang didukung dengan visualisasi dengan porsi yang seimbang. Kedua aspek visual dan bahasa menjadi unsur penting bersama-sama (Satrio par 5). Penyampaian makna pesan dengan porsi tersebut membuat novel grafis bisa mencangkup target audience yang lebih luas, karena tidak terlalu kekanak-kanakan tetapi tetap mudah dipahami. Penggunaan media novel grafis ini membuat anak-anak dapat menikmati adaptasi novel tersebut dan juga tetap menarik untuk dibaca bersama dengan orang dewasa atau orang tua karena terdapat elemen visual berupa ilustrasi yang seimbang dengan bobot sastranya, sekaligus dapat menjadi media pendekatan hubungan antara orangtua dan anak melalui aktivitas membaca bersama ini.

Novel grafis yang dirancang nantinya tidak akan menggunakan media cetak (buku), melainkan memanfaatkan media digital dengan mempertimbangkan beberapa hal. Menurut data dari *Digitimes*, jumlah pengguna tablet di dunia hingga kuartal I - 2012 bertambah sebanyak 15 juta pengguna. Nilai tersebut naik 77,6 persen dibandingkan periode yang sama tahun lalu. Sementara berdasarkan riset dari *BI Intelligence*, jumlah pengguna tablet secara global diprediksi meningkat menjadi 50 juta pengguna. Bahkan di Indonesia sendiri merupakan jumlah pengguna tablet

terbesar keempat di Asia, setelah China, India, dan Jepang ("Bacaan" Digital Lebih Banyak Diakses Pengguna Tablet, Tekno.Kompas.com, 2012). Hal ini menunjukkan tingginya penggunaan *gadget* yang menunjang akses ke aplikasi-aplikasi, termasuk salah satunya aplikasi novel grafis digital. Dari segi biaya produksi, untuk memproduksi media digital tidak sebesar biaya produksi media cetak karena tidak membutuhkan biaya *printing* dan lain-lain. Keuntungan lain dari menggunakan media digital ini yaitu pengguna dapat merasakan interaksi langsung dari *gadget*-nya, misalnya melihat karakter yang bergerak-gerak dan mendengarkan *sound effect* yang mendukung suasana cerita sehingga novel grafis tersebut dapat mengeksplorasi dan mengadaptasi suasana yang dideskripsikan novel dalam bentuk bahasa menjadi suatu pengalaman yang lebih terasa nyata.

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Novel Grafis Digital Adaptasi Dari Novel Grafis "The Ocean At The End Of The Lane" Karangan Neil Gaiman ini, perancang menggunakan metode sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti. Tujuan untuk mengetahui (*goal of knowing*) haruslah dicapai dengan menggunakan metode atau cara yang efisien dan akurat.

Menurut sumbernya, data penelitian digolongkan sebagai data primer dan data sekunder. Data primer, atau data tangan pertama, adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengukur atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Data sekunder, atau data tangan kedua, adalah data yang diperoleh lewat pihak lain tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia.

Data tangan pertama (data primer) biasanya diperoleh melalui observasi yang bersifat langsung sehingga akurasi lebih tinggi (Azwar 39). Observasi langsung saat survey yaitu mengumpulkan data-data dengan:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan berkonsultasi kepada ahli ilmu jiwa atau psikologi anak, yang berupa suatu proses komunikasi dan interaksi secara langsung (Singarimbun & Effendi 131-2). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dari para ahli mengenai kondisi psikologis anak yang kekurangan afeksi dari orang tuanya dan bagaimana melakukan pendekatan kepada orang tua untuk menyampaikan pesan-pesan yang

berkaitan dengan keadaan anaknya. Wawancara juga dilakukan dengan narasumber yang memenuhi syarat sebagai *target audience* untuk mendapatkan informasi mengenai selera dan pandangan mereka terhadap novel grafis.

- b. Studi Literatur
Mempelajari dan mengamati alur cerita, karakter, dan elemen-elemen yang terdapat dalam novel *The Ocean At The End Of The Lane* sehingga dapat diterjemahkan dengan baik dalam novel grafis digital.
- c. Observasi
Mengobservasi atau mengamati karya-karya novel grafis yang berasal dari dalam maupun luar negeri, sehingga dapat mengeksplor gaya-gaya baru dalam pembuatan novel grafis ini dan mengamati bagaimana novel grafis yang sudah ada menerjemahkan buku novel secara visual. Selain mengobservasi karya-karya novel grafis terkenal, observasi mengenai latar belakang pengarang, Neil Gaiman, juga dibutuhkan untuk mendapatkan pemahaman mengenai karakternya.

Data sekunder yang diperlukan untuk pengumpulan data, meliputi:

- a. Studi Pustaka
Studi literatur dilakukan dengan membaca dan mencatat semua informasi yang memuat teori-teori yang berhubungan dengan penelitian sehingga memperoleh data yang mendukung pemecahan masalah penelitian tersebut. Pengumpulan data melalui buku yang sekiranya dapat bermanfaat bagi pembuatan novel grafis ini seperti misalnya buku teknik pembuatan desain karakter, latar belakang, dan yang berkaitan dengan setting cerita dalam novel aslinya.
- b. Internet
Mengumpulkan tutorial-tutorial dari teknik pembuatan novel grafis terutama mengenai teknik inking yang dapat memberikan efek dramatis lebih dalam sebuah karya ilustrasi. Media internet juga digunakan untuk mengumpulkan gambar-gambar referensi yang dibutuhkan misalnya gambar koin kuno dan sebagainya.
- c. Metode Dokumentasi Data
Dokumen foto yang diambil saat observasi langsung sangat membantu perlunya penelitian deskriptif untuk menelaah segi-segi subjektif dan hasilnya sering di analisis secara induktif. Ada dua kategori foto yang dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang lain dan foto yang dihasilkan oleh peneliti sendiri (Moleong 114). Hal-hal yang perlu didokumentasikan misalnya referensi gambar terkait dengan elemen-elemen yang diperlukan sesuai dengan yang ingin dimasukkan dalam novel grafis, seperti setting tempat dan elemen lainnya.

Metode Pengumpulan Data

Menggunakan metode *5W+1H* karena dianggap lebih tepat untuk mencari akar dari permasalahan yang diangkat yaitu masalah hubungan komunikasi antara orang tua dan anak. Dengan menggunakan metode *5W+1H* diharapkan dapat lebih efektif dalam mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Konsep Desain

Target Market Novel Grafis Digital

Khayalak sasaran atau target market dari novel grafis digital ini adalah masyarakat berusia 27-35 tahun yang menggemari novel, komik, *manga*, dan *game*, juga mengikuti perkembangan teknologi. Status target market adalah sudah menikah, bekerja, dan memiliki anak. Target market juga merupakan kalangan ekonomi menengah keatas yaitu SES A-B.

Strategi Media

Novel grafis adaptasi dari novel *The Ocean At The End Of The Lane* ini akan dibuat dalam bentuk aplikasi digital yang memungkinkan adanya efek suara dan efek *motion* dalam cerita. Media digital dipilih karena *target audience* pada umumnya masih sangat asing dengan istilah novel grafis sehingga mereka dapat mencoba untuk membaca dan mengenal novel tersebut terlebih dahulu dengan cara mendownload aplikasi tersebut secara gratis di *iTunes store*. Tetapi dalam perancangan ini, hasil akhir dari novel grafis digital tersebut masih berupa *prototype*, karena agar sebuah aplikasi dapat dijual dalam *iTunes store* membutuhkan proses yang cukup panjang termasuk pengecekan kualitas dan kelayakan oleh pihak *Apple*.

Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Bentuk penyajian dari novel grafis digital ini mengadaptasi dari model penyampaian *sequential graphic novel* "*Juniper's Knot*". Dalam *Juniper's Knot* terdapat fitur *save and load* sehingga pembaca dapat menyimpan halaman terakhir yang dibaca dan dapat sewaktu-waktu kembali ke bagian tersebut. Terdapat juga *text box* di bagian bawah layar sebagai area untuk teks-teks dialog muncul. Pembaca harus menekan tombol pada *text box* untuk melanjutkan cerita.

Novel grafis digital *The Ocean At The End Of The Lane* nantinya terdapat beberapa elemen interaksi, misalnya ada sebuah ilustrasi ruang tamu dimana pembaca dapat menekan benda-benda untuk mendapatkan informasi mengenai benda tersebut. Novel grafis digital *The Ocean At The End Of The Lane* disajikan dalam bahasa Inggris untuk mempertahankan keindahan penyusunan kata-kata yang digunakan oleh pengarang.

Hasil akhir dari novel grafis digital ini berupa *prototype* aplikasi *iPad*. Resolusi yang digunakan

agar bisa kompatibel dengan iPad adalah 1024 x 768 dan resolusi retina 2048 x 1536 dengan tampilan horizontal.

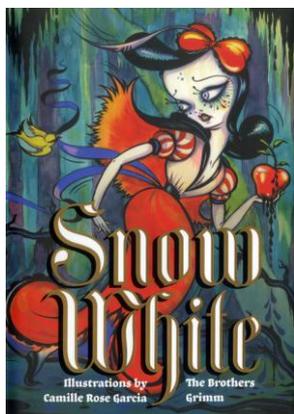
Tema Cerita

Novel grafis ini mengangkat cerita yang bertemakan hilangnya kepolosan seorang anak kecil dari sudut pandang si anak, yang bila ditilik lagi kejadian tersebut terjadi karena adanya disfungsi dalam keluarga. Ayah dan ibu yang gagal menjalankan perannya sebagai orang tua menyebabkan seorang anak kecil berusia tujuh tahun harus berhadapan dengan pergumulan yang belum seharusnya dialami. Diharapkan dengan membaca novel grafis ini pembaca dapat teringat kembali bagaimana rasanya menjadi seorang anak kecil dan memahami pentingnya afeksi dan perhatian bagi anak-anak mereka.

Setting Cerita

Cerita dalam novel *The Ocean At The End Of The Lane* mengambil *setting* sebuah daerah di Inggris yang bernama Sussex tanpa menyebutkan tahun saat kejadian dalam novel berlangsung. Karena menurut Neil Gaiman novel tersebut kurang lebih mengisahkan mengenai masa kecilnya, maka pencarian data referensi lokasi merujuk pada latar belakang Neil Gaiman yang lahir pada 10 November 1960. Pencarian referensi visual dilakukan dengan mesin pencari Google.

Referensi Visual



Sumber: http://thetattooedbook.blogspot.com/2012_05_01_archive.html

Gambar 1. Sampul buku *Snow White* oleh *The Brothers Grimm* yang diilustrasikan oleh Camille Rose Garcia

Novel *The Ocean At The End Of The Lane* pada intinya mengisahkan mengenai hilangnya kepolosan seorang anak kecil yang dibumbui dengan *dark fantasy* dan mitos-mitos. Inti cerita yang kelam dan target pembaca yang berusia dewasa inilah yang menyebabkan penulis memutuskan untuk

menggunakan gaya ilustrasi yang terinspirasi dari ilustrasi *Snow White* oleh Camille Rose Garcia.

Karya ilustrasi Camille yang bertema *creepy cartoon children living in wasteland fairytales* merupakan bentuk protesnya terhadap budaya masyarakat *capitalist utopias* yang selama ini terbiasa membungkus segala hal yang sebenarnya mengerikan dengan ilusi keindahan, contohnya adalah dongeng anak-anak yang seringkali melibatkan kematian dan kesengsaraan tetapi dibalut dengan kisah indah ala *Disney* dengan putri yang cantik sebagai tokoh utamanya dan memodifikasi cerita itu dengan memberikan *happy ending* dalam tiap kisahnya.

Ilustrasi Camille dapat memunculkan perasaan *creepy* karena disamping desain karakter yang *deformed*, penggunaan warna-warna kelam dengan saturasi sangat rendah sehingga nampak kusam seperti warna hitam, hijau, ungu, dan merah darah yang membuat efek menakutkan dalam ilustrasi tersebut lebih 'muncul'.

Referensi lain adalah dari animasi *stop-motion* "*Coraline*" yang juga merupakan adaptasi dari novel karangan Neil Gaiman dan disutradarai oleh Henry Selick. Film animasi yang setipe dengan *Coraline* misalnya adalah film-film garapan Tim Burton, sutradara yang terkenal dengan film-filmnya yang sangat *gothic* dan khas, misalnya *Nightmare Before Christmas*, *The Corpse Bride*, dan film layar lebar *Alice in Wonderland* adaptasi dari novel *Alice's Adventure in Wonderland* karangan Lewis Carroll.



Sumber: <http://asubtleknife.wordpress.com/2009/06/22/the-trouble-with-coraline-or-fear-of-witches/>

Gambar 2. Poster film *stop-motion* "*Coraline*" karangan Neil Gaiman yang disutradarai oleh Henry Selick

Ciri khas dari film animasi yang disutradarai oleh Tim Burton adalah mata yang lebar dengan lingkaran hitam (atau merah) di sekitar mata, kulit teramat pucat, postur karakter yang sangat kurus seperti tulang, dan kepala yang besar. Palet warna yang digunakan juga seperti ilustrasi Camille, yaitu warna-warna kelam dan kusam yang memberi efek *creepy*.

Pembabakan Novel “The Ocean At The End Of The Lane”

Awal dari Segalanya

Kisah ini bermula saat seorang pria kembali ke kampung halaman pada hari pemakaman ayahnya dan mengunjungi tempat kenangan semasa kecil. Di tempat itu, perlahan-lahan ingatan yang terlupakan mengenai masa lalunya muncul kembali. Ingatan tentang dirinya pada saat berumur tujuh tahun, saat ia masih merupakan seorang anak kecil kesepian yang tidak memiliki teman dan baru saja kehilangan kucingnya karena tertabrak oleh penyewa baru di rumahnya. Muncul pula kenangan akan Lettie, si gadis misterius berusia 11 tahun yang merupakan salah satu dari tiga wanita Hempstock. Lettie kemudian membawa serta si anak dalam petualangan untuk melawan makhluk purba kelabu dari dunia lama yang terbangun karena tindakan bunuh diri si penyewa baru. Pada akhirnya, Lettie berhasil mengalahkan dan mengusir makhluk purba yang dijuluki *kutu* oleh Mrs. Hempstock Tua, meski ditengah-tengah perlawanan, si anak lelaki secara tidak sengaja melanggar perintah Lettie. Ingatan yang muncul berikutnya adalah saat si anak tiba-tiba merasakan rasa sakit yang aneh di kakinya, dan ketika ia menemukan penyebab dari rasa sakit itu, muncul seorang pengasuh baru bernama Ursula Monkton dengan gaun kelabunya.

Ursula Monkton

Kehidupan si anak menjadi gempar ketika Ursula datang. Si anak yakin bahwa Ursula adalah makhluk purba kelabu yang ia kira sudah Lettie kalahkan, makhluk purba yang membawa kekacauan pada lingkungan kecilnya yang tenang. Si anak berusaha untuk memperingatkan keluarganya, namun tidak ada yang percaya. Ia juga berusaha memberitahu Lettie, namun Ursula selalu mengawasi dan memata-matai tiap gerak-geriknya. Hingga pada suatu malam, suatu kejadian kecil membuat ayah si anak marah besar dan menguncinya di kamar setelah berusaha menenggelamkan si anak dalam bak mandi. Peristiwa ini membuat si anak tidak tahan lagi dan membulatkan tekadnya untuk meminta pertolongan keluarga Hempstock. Setelah pelarian yang terasa sangat panjang, si anak berhasil mencapai pertanian keluarga Hempstock dan mendapat perlindungan dan bantuan dari wanita-wanita Hempstock untuk mengembalikan Ursula Monkton ke dunia asalnya. Sayangnya, Ursula tetap bersikukuh untuk tinggal hingga membuat Lettie harus memanggil ‘Sang Pembersih’, dan Sang Pembersih akan memakan segala yang menyebabkan ketidakstabilan di dunia sampai ke akar-akarnya.

Akhir dari Ingatan

Sang Pembersih datang dan memangsa Ursula dari dunia mereka, akan tetapi rupanya menurut mereka yang perlu dibasmi tidak hanya Ursula. Sang

Pembersih juga perlu membasmi si anak yang telah menjadi ‘pintu’, sebuah portal dari dunia Ursula ke dunia si anak yang terbentuk secara tidak sengaja pada pertemuan pertama mereka dengan makhluk purba kelabu. Untuk kabur dari Sang Pembersih, Lettie membawakan sebagian dari Samudera ke dalam ember yang terhubung dengan Samudera di kolam bebek Lettie. Sayangnya, Sang Pembersih tidak mudah menyerah dan tetap berusaha memangsa si anak sampai akhirnya Lettie mengorbankan nyawanya demi melindungi si anak. Si anak yakin dan melihat sendiri bahwa Lettie meninggal, namun ibu dan nenek Lettie meyakinkan dia bahwa Lettie tidak akan meninggal karena Samudera akan menyembuhkan Lettie pada waktunya.

Ingatan-ingatan masa lalu tersebut telah muncul kembali, dan pada akhirnya saat si pria meninggalkan pertanian keluarga Hempstock, ingatan tersebut akan memudar lagi karena memang itu yang terbaik.

Pembabakan Novel Grafis Digital

Novel grafis digital ini hanya akan menampilkan babak pertama dari novel *The Ocean At The End Of The Lane*, yaitu “Awal dari Segalanya”. Bagian pertama ini dipilih karena berfungsi untuk memperkenalkan karakter-karakter yang terlibat dalam novel dan gambaran mengenai pergumulan yang dihadapi oleh karakter utama. Dengan tidak menampilkan seluruh isi novel, penulis dapat lebih fokus untuk memperdalam pemahaman karakter dan mengulik emosi yang terdapat dalam bagian pertama tersebut sehingga diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih maksimal.

Perkenalan (latar tempat dan waktu, perkenalan tokoh, dan permasalahan dalam cerita)

Prolog dimulai ketika sang karakter utama yang telah dewasa kembali ke kota masa kecilnya. Ia menemukan rumah kenalan masa kecilnya yang akhirnya membuat si tokoh mengingat kembali masa kecilnya yang terlupakan. Dimulai dengan pengenalan keluarga karakter utama, kemudian terjadinya kasus pembunuhan yang akhirnya membuat si karakter utama mengenal Lettie, teman masa kecil si tokoh utama, dan keluarganya.

Pemaparan Masalah (konflik mulai terbentuk dan berkembang)

Si anak lelaki, yang merupakan karakter utama, dan Lettie Hempstock, si gadis misterius, memulai petualangannya di lahan pertanian milik keluarga Hempstock yang terhubung dengan dunia lain karena rupanya ada suatu makhluk purba yang terbangun dan menyebabkan kekacauan di lingkungan tempat tinggal si anak lelaki. Makhluk tersebut terbangun karena ada seorang penyewa kamar di rumah si anak lelaki yang bunuh diri karena terlilit hutang-hutang, dan kini Lettie dengan si anak lelaki harus mengusir kembali makhluk purba tersebut ke tempat asalnya.

Klimaks (konflik memuncak dan menjadi titik balik dalam cerita)

Lettie berusaha untuk membuat makhluk purba tersebut untuk pergi, tetapi makhluk purba tersebut menolak. Ketika Lettie berusaha untuk mengursir makhluk purba tersebut, si anak lelaki melanggar perintah Lettie untuk tidak melepaskan tangannya dari tangan Lettie. Pelanggaran tersebut menciptakan celah yang dimanfaatkan oleh si makhluk purba, tetapi untuk sementara makhluk tersebut dapat mereka kalahkan.

Anti Klimaks (konflik mulai mereda dan nampak pemecahan masalahnya)

Makhluk purba yang mereka lawan lenyap dan mereka sampai di rumah dengan selamat. Setelah kejadian tersebut, karakter utama menemukan luka di bawah kakinya dan dia berusaha untuk menyembuhkan lukanya sendiri karena ia tidak berani untuk membicarakan mengenai kejadian yang telah dialaminya sampai bisa mendapat luka tersebut pada orang tuanya.

Penyelesaian Masalah (konflik dalam cerita diselesaikan)

Pagi harinya, ketika si anak lelaki sedang bersantai untuk membaca buku, muncul seorang pengasuh baru yang dipekerjakan oleh ibu si anak. Sekilas yang nampak adalah sosok seorang pengasuh yang cantik, baik hati, dan menyenangkan, tetapi kemudian si anak menyadari bahwa pengasuh tersebut merupakan manifestasi dari makhluk purba yang pernah dikalahkan sebelumnya. Makhluk itu sekarang mencari cara untuk dapat tinggal di dunia si anak lelaki selamanya.

Konsep Warna

Novel grafis ini secara keseluruhan menggunakan warna-warna dengan saturasi rendah untuk menimbulkan kesan yang suram dan muram sesuai dengan tema cerita.

Color palette yang dipilih untuk masa sekarang dalam cerita (saat si bocah diceritakan sudah menjadi pria dewasa dan menghadiri pemakaman ayahnya), adalah warna-warna dengan saturasi rendah yang dominan abu-abu, hitam, dan putih. Pemilihan warna tersebut untuk menyimbolkan emosi duka dan rasa sepi yang dialami oleh si pria.



Gambar 3. Contoh *color palette* masa sekarang

Adegan-adegan masa lalu atau ingatan si pria menggunakan *color palette* saturasi rendah dengan tone warna yang berbeda. Adegan-adegan yang melibatkan si anak dengan orang tuanya, atau saat si anak dalam pencarian makhluk purba, warna yang digunakan dominan abu-abu, hitam, dan biru untuk

menunjukkan suasana hubungan yang dingin atau suasana yang mencekam.



Gambar 4. Contoh *color palette* masa lalu I

Saat adegan dalam ingatan menunjukkan si anak berada dalam rumah keluarga Hempstock, dominasi warna dalam ilustrasi menjadi lebih hangat yaitu kecokelat-cokelatan seperti pada foto lama, sebagai simbol dari hubungan yang hangat dan kenangan indah bagi si pria.



Gambar 5. Contoh *color palette* masa lalu II

Konsep Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi atau *style* yang digunakan dalam novel grafis *The Ocean At The End Of The Lane* adalah adaptasi dari gaya kartun pop amerika yang dikombinasikan dengan gaya *gothic* Tim Burton untuk menyampaikan isi cerita yang menggabungkan elemen yang seharusnya nampak ceria dengan elemen-elemen yang muram sebagai bentuk visualisasi dari hilangnya kepolosan seorang anak kecil.

Teknik Pengerjaan

Proses pembuatan sketsa dimulai dengan membuat *thumbnail* atau *storyboard* secara manual. *Storyboard* tersebut kemudian di-*scan* dan dimodifikasi dalam bentuk digital untuk membetulkan proporsi dan detail-detail *background*, dan disimpan dalam bagian-bagian yang terpisah pada adegan tertentu yang membutuhkan animasi sederhana.

Pewarnaan menggunakan teknik *painting* yaitu langsung membuat *shading* dan detail ilustrasi. Sistem dari teknik *painting* ini kurang lebih sama dengan pengerjaan manual tetapi dengan media digital.

Finishing baru dilakukan setelah keseluruhan ilustrasi selesai, yaitu untuk mengatur keseluruhan *tone* warna sehingga lebih menyatu.

Konsep Font

Font yang digunakan untuk teks dalam *text box* adalah Adobe Arabic. *Font serif* tersebut dipilih karena tingkat keterbacaan cukup tinggi untuk memudahkan pembaca membaca teks yang cukup banyak.

Andalus

Gambar 6. *Font Andalus*

Teks-teks pada bagian tertentu dalam novel grafis ini akan mengalami modifikasi misalnya seperti menambahkan efek-efek distorsi dan *shadow* pada *font* sesuai dengan suasana yang ingin dicapai dalam cerita, misalnya teks pada bagian narasi menggunakan font *Andalus* yang diberi efek *smoke* untuk memberikan kesan menghantui.

BIRMINGHAM TITLING

Gambar 7. Font Birmingham Titling

Font pada tombol-tombol menu menggunakan font *Alien League* yang dipilih karena kejelasannya dan karena jarak antar huruf yang cukup lebar, *font* ini cocok untuk tombol-tombol menu yang hanya terdiri dari satu sampai tiga kata.

ALIEN LEAGUE

Gambar 8. Font Alien League

Konsep Audio

Elemen suara yang terdapat dalam novel grafis digital ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu *sound effects* dan *background music*. *Sound effects* merupakan suara yang sengaja dibuat untuk membuat suatu adegan lebih terasa nyata saat bercerita, misalnya suara ketukan pintu atau suara telepon yang berdering. *Sound effects* yang akan dimasukkan dalam novel grafis digital ini nantinya akan menyesuaikan dengan ilustrasi yang ada.

Elemen suara berikutnya adalah *background music*. *Background music*, atau seringkali disebut dengan singkatan *BGM*, merujuk pada berbagai macam musik yang tujuan utamanya adalah untuk didengarkan tapi bukan sebagai fokus utama dari audiens melainkan membangkitkan suasana atau empasis dari objek yang menjadi fokus utama, dalam hal ini adalah cerita dari novel grafis digital. Pada umumnya, *background music* berupa musik instrumental yang tidak ber lirik. Novel grafis digital *The Ocean At The End Of The Lane* yang memiliki jalan cerita *dark* akan menggunakan *background music* yang juga bernuansa muram sehingga bisa membangun emosi yang diharapkan pada pengguna aplikasi.

Hasil Final

Ikon Aplikasi dan User Interface (UI)

Ikon aplikasi dalam *iPad* berukuran 152 x 152 pixel dan 76 x 76 pixel sebagai ukuran standardnya. Ukuran yang kecil membuat desain ikon tidak memungkinkan untuk disusupi judul lengkap novel grafis yang panjang, oleh karena itu desain yang digunakan sebagai ikon aplikasi adalah ilustrasi gelembung udara yang menggambarkan kondisi saat tokoh utama menyelam ke dasar samudera.



Gambar 9. Ikon Aplikasi

Pada halaman *menu*, ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi dasar laut di bawah kolam bebek keluarga Hempstock dengan animasi cahaya yang menembus air. Pengguna aplikasi yang baru pertama kali membuka aplikasi ini dan belum pernah menyimpan jalan cerita, maka tombol *Resume* tidak akan muncul pada halaman menu. Saat pengguna yang pernah menyimpan jalan cerita kembali membuka aplikasi ini, pilihan tombol *Resume* akan muncul dan pengguna bisa memilih jalan cerita yang pernah disimpan sebelumnya.

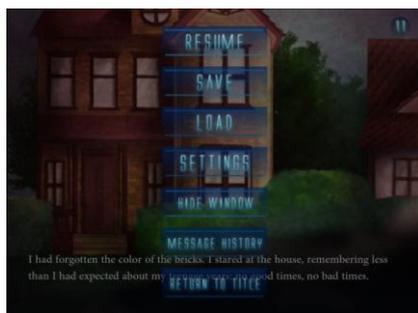


Gambar 10. UI Menu tanpa tombol resume

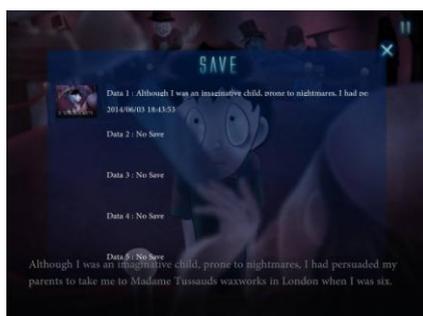


Gambar 11. UI Menu dengan tombol resume

Saat cerita berjalan, pengguna bisa mengubah-ubah kecepatan teks dalam *textbox*, volume *background music*, dan volume *sound effect*, dengan cara mengklik tombol pause di pojok kanan layar. Selain itu pengguna juga disediakan lima *slot* untuk menyimpan jalan cerita yang bisa diakses kembali nantinya.



Gambar 12. UI Settings



Gambar 13. UI Save

Elemen Animasi

Animasi yang terdapat di dalam novel grafis ini dibuat dengan membagi elemen-elemen gambar menjadi beberapa bagian, misalnya dalam adegan animasi mobil yang nampak seakan-akan bergerak, elemen gambar dibagi menjadi empat bagian, yaitu; tanah, rumput, ban mobil, dan badan mobil. Keempat bagian tersebut digerakkan satu persatu dengan menggunakan program flash.



Gambar 14. Preview animasi mobil



Gambar 15. Tanah dan rumput untuk animasi mobil bergerak



Gambar 16. Ban dan badan mobil untuk animasi mobil bergerak

Elemen Interaktif

Elemen interaktif yang terdapat di dalam novel bisa ditemukan dalam beberapa adegan. Interaktif yang dimaksud disini adalah keterlibatan pengguna aplikasi yang diperlukan agar mereka dapat melanjutkan cerita.



Gambar 17. Contoh interaksi dalam adegan mengetuk pintu

Gambar di atas menunjukkan contoh interaksi yang terdapat di dalam novel grafis, yaitu saat adegan si Pria mengetuk pintu. Pria tersebut akan terus kelihatan mengetuk pintu dan efek suara ketukan pintu akan terus terdengar sampai pengguna men-*tap* layar *gadget*. Setelah pengguna men-*tap*, baru ketukan

berhenti, pintu akan tampak terbuka, dan cerita dapat dilanjutkan ke adegan berikutnya.



Gambar 18. Adegan interaktif di ruang tamu

Gambar 18 menunjukkan adegan interaktif di ruang tamu si Anak Lelaki. Pengguna harus men-*tap* benda-benda di layar yang nantinya dapat menuntun mereka untuk melanjutkan cerita ke adegan berikutnya. Saat pengguna men-*tap* benda tertentu, akan muncul penjelasan atau informasi mengenai benda tersebut.

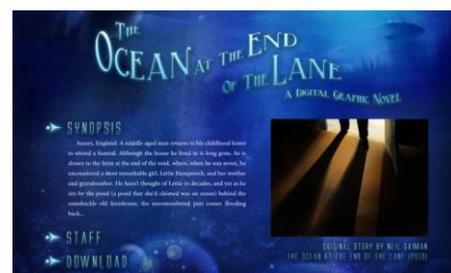


Gambar 19. Adegan interaktif saat Lettie membelah perut ikan

Gambar 19 menunjukkan adegan interaktif saat pengguna harus men-*tap* layar untuk memunculkan koin di dalam perut ikan. Baru setelah pengguna men-*tap* layar, cerita dapat berlanjut ke adegan berikutnya.

Media Promosi

Website



Gambar 20. Desain website

Website promosi novel grafis digital *The Ocean At The End Of The Lane* berfungsi untuk menunjukkan *preview* dari beberapa adegan yang terdapat dalam novel grafis digital berikut dengan *download link* yang bisa diakses untuk langsung men-*download* aplikasi novel grafis digital tersebut. Dalam website tersebut juga terdapat sinopsis singkat dari cerita *The Ocean At The End Of The Lane*.

Action Figure

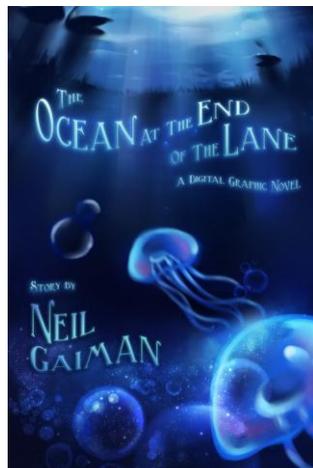
Figur yang dibuat adalah kedua tokoh utama dari novel grafis digital *The Ocean At The End Of The Lane*, yaitu Si Anak Lelaki dan Lettie Hempstock. Figur ini berukuran 10 cm untuk Si Anak Lelaki dan 12 cm untuk Lettie Hempstock. Keduanya digambarkan sedang berada di padang rumput ekor kucing yang terdapat dalam salah satu adegan setelah mengalahkan monster purba.



Gambar 21. Adegan untuk action figure

iPad Case

Novel grafis digital *The Ocean At The End Of The Lane* menggunakan aplikasi *iPad* sebagai media utama. Oleh karena itu, *merchandise* berupa *iPad case* dipilih sebagai salah satu media promosi.



Gambar 16. Desain *iPad Case*

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan pimpinan-Nya selama satu semester tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penyusunan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Bapak Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art dan Bapak Erandaru, S.T., M.Sc, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini. Juga DR. Ahmad Adib, M.Hum dan Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd selaku dosen penguji.
2. Kak Randy Nolan dan studio Imatale, yang telah membantu membuat program untuk aplikasi perancangan tugas akhir ini secara dalam hal mental dan material.
3. Paulus C.S. yang selalu menemani dalam suka dan duka penulis selama pengerjaan tugas akhir, termasuk begadang sampai subuh.
4. Bapak Aristarchus Pranayama K., BA,MA, selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual dan segenap dosen dan staff Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra yang terlibat.
5. Kepada teman-teman kelompok 10, kelompok tugas akhir yang terbaik, yang saling mendukung dan memberi masukan untuk menyelesaikan karya tulis bersama.

6. Teman-teman “Gurlz GeneARTion” yang senantiasa menemani begadang dan teman seperjuangan dalam pengerjaan tugas akhir.

Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

- Anggoro, Donny. “Komik Tak Pernah Mati”. *Internal Artikel Indicom.com*. 2004. 20 Maret 2014. <http://internal_artikel.blogspot.com/>
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004.
- Dharmanjaya, Iswi Derry. *Perkembangan Anak Prasekolah*. Jakarta: Elex Media Computindo, 2010.
- Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. USA: Poorhouse Press, 1990.
- Felisitas, J. “Pengertian dan Arti Warna”. 2012. 13 Maret 2014 <<http://www.ilmu-grafis.com/artikel.php?page=pengertian-arti-warna>>
- Iryanti. “Peran Orangtua dalam Mendidik Anak”. 2009. *PKPA*. 22 Februari 2010.
- Johnson, D. “Color Psychology: Do different color affect your mood?”. 2007. 12 Maret 2014. <<http://www.infoplease.com/spot/colors1.html>>
- Keegan, Rebecca. *Getting to know Neil Gaiman*. 2013. 12 Maret 2014. <<http://articles.latimes.com/2013/jun/13/entertainment/la-ca-jc-neil-gaiman-ocean-at-the-end-of-the-lane-20130616>>
- “Komikus Belanda Riset Tiga Tahun Bikin ‘Rampokan Jawa’”. *Republika.co.id*. 2013. 20 Maret 2014. <<http://www.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabek-nasional/13/03/07/mjam3v-komikus-belanda-riiset-tiga-tahun-bikin-rampokan-jawa>>
- Malone, Tess. “Excavating and Restitching Myth: On Neil Gaiman’s *The Ocean at the End of the Lane*”. 2013. 3 Februari 2014. <<http://www.themillions.com/2013/07/excavating-and-restitching-myth-on-neil-gaimans-the-ocean-at-the-end-of-the-lane.html>>
- Narimawati, Umi. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Agung Media, 2008.
- “Neil Gaiman”. 12 Maret 2014. <http://www.neilgaiman.com/p/About_Neil/Biography>
- “Posisi Indonesia di Percaturan Teknologi Dunia”. *Dnews Edisi September-Desember 2013*. 2013. 31 Oktober 2013. <<http://www.sby.dnet.net>>

- id/dnews/september-2013/article-posisi-indonesia-di-percaturan-teknologi-dunia-276.html#.UouKROKc0pU>.
- S.T., Vembriyanto. *Sosiologi Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramitha, 1987.
- Satrio, BE. "Novel Grafis, Komik atau Sastra?". *Kompas Online*. 15 Oktober 2005. 20 Desember 2013. <<http://www.kompas.com/kompascetak/0510/15/pustaka/2126542.htm>>
- Schimdt, Andy. *The Insider's Guide To Creating Comics and Graphic Novels*. Ohio: IMPACT Books. 2009
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta. 2008.
- "The Ocean At The End of The Lane". *Goodreads*. 18 Juni 2013. 20 Februari 2014. <<https://www.goodreads.com/book/show/15783514-the-ocean-at-the-end-of-the-lane>>
- Wahyudi, Reza. "Bacaan Digital Lebih Banyak Diakses Pengguna Tablet". *Tekno Kompas*. 29 Februari 2012. 12 Februari 2013. <<http://tekno.kompas.com/read/2012/02/29/12085843/>>