

**PERANCANGAN
NOVEL GRAFIS CHAIRIL ANWAR**

Pertanggung Jawaban Tertulis
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2017

Oleh: Yustinus Edvan Apriliawan

ABSTRAK

Didalam dunia komik terdapat cabang yang dinamakan Novel Grafis dimana Novel Grafis itu sendiri adalah novel yang lebih menekankan visual-visual dan berbagai macam ilustrasi didalamnya, meskipun tampilannya lebih seperti komik pada umumnya namun ada yang membedakan diantaranya adalah lebih dalam permasalahan didalam cerita, lalu isu yang diambil pun lebih berat, seperti halnya karya-karya sastra yang biasa kita lihat ditoko buku novel grafis adalah perpaduan antara komik dan sastra dimana keduanya saling melengkapi satu dan lainnya.

Perancangan Tugas akhir ini bertujuan menampilkan tokoh sastra Indonesia yaitu Chairil Anwar dan merangkum Biografi singkatnya ke dalam sebuah Novel Grafis, dengan harapan agar target audiens yang berusia sekitar 12 sampai 25 Tahun bisa tertarik pada dunia sastra utamanya literasi juga budaya membaca dan menulis.

Sekaligus memperkenalkan kepada masyarakat bahwa karya sastra bisa ditampilkan ke dalam bentuk Novel Grafis yang memiliki bentuk fisik ilustrasi komik agar Novel Grafis Chairil Anwar bisa dan juga cocok dikonsumsi oleh siswa SMA sampai Orang dewasa yang ingin mengetahui siapa itu sosok Chairil Anwar lebih dekat.

Kata kunci : Novel Grafis, Chairil Anwar, Sastra, Elemen Komik, dan Ilustrasi

A GRAPHIC NOVEL OF CHAIRIL ANWAR

*Written Project Report
Visual Communication Design Studies Program
Mercu Buana University Jakarta, 2017*

By : Yustinus Edvan Apriliawan

ABSTRACT

A Comic have subdivison that called "Graphic Novel" A graphic novel itself is a novel with visual and lot off Illustrations, even graphic novel more looks like a comic book but graphic novel have a differentiate between a comik book. For example is deeper problems within the story, then the issue is taken even more serious, such as a literature works that we usually see in bookstores, graphic novel is a blend of comic and literature where they are complete each other.

The design of the final project aims to showcase literary figures Indonesia namely Chairil Anwar and summarize the short Biography into a graphic Novel, with the hope that the target audience aged about 12 to 25 years could be interested in the world his main literary culture also literacy reading and writing.

At the same time introduce to the public that a literary work could be shown into the form of a graphic Novel that has a physical form so that comic Graphic Novel illustration Chairil Anwar could also fit and consumed by high school students to adults who want to find out who it was the figure of Chairil Anwar closer.

Keywords : A Graphic Novel, Chairil Anwar, literary, Comic book, and illustration