

Perancangan Novel Grafis Kisah Cinta Datu Museng dan Maipa Deapati

RezaAbdillah¹, Sukarman B², DianCahyadi³
Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk merevitalisasi kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati dalam bentuk Novel Grafis. Kumpulan data dalam perancangan dengan metode data primer dan sekunder yang berupa observasi dan wawancara kepada narasumber penulis novel Datu Museng dan Maipa Deapati yang telah diadaptasi kedalam bentuk novel grafis. Konsep Desain Novel Grafis yang akan dilakukan menggunakan konsep desain *Romance Classic*, dari konsep tersebut dihasilkan pemilihan warna, gaya ilustrasi *Digital Art* dan jenis huruf yang sesuai dengan tema dan isi cerita, agar sasaran utama pembaca novel grafis dapat menerima novel grafis ini hingga menambah wawasan terhadap generasi muda.

Kata kunci : Novel Grafis, *Romance Classic*, *Digital Art*.

ABSTRACT

The design aims to revitalize the love story of Datu Museng and Maipa Deapati in the form of graphic novels. The data collected in this design based on primary and secondary data obtained from observation and interviews to the resource writer of Datu Museng and Maipa Deapati. The design concepts of this graphic novel will be done using the *Romance Classic* Design Concept, which generated the color selection, Digital Art illustration style, and typeface that suits the theme and the content of the stories with the background of the times corresponding to its contents, so that the main target of this graphic novel readers can accept this graphic novel and add insight into the young generation.

Keywords : *Graphic Novel*, *Romance Classic*, *Digital Art*.

1 Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM, email : rezaabdillah34@gmail.com.

2 Pembimbing I : Sukarman B, email :

3 Pembimbing II : Dian Cahyadi, email : Dian.Cahyadi@unm.ac.id

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Berbagai kisah menarik dari tokoh-tokoh pahlawan daerah sangat menarik untuk di ketahui dari sudut pandang yang berbeda seperti kisah cinta, jika di Inggris orang mengenal “Romeo dan Juliet”, di Arab ada Layla dan Majenun, di Makassar pun ada cerita cinta yang melegenda dari tokoh pahlawan asal tanah Gowa dan Makassar, salah satunya ialah kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati, cerita cinta yang bahkan melebihi kisah “Romeo dan Juliet” karya William Shakespeare, kisah cinta yang abadi begitu terkenal diseluruh dunia, mulai remaja hingga dewasa mengenal kisah cinta ini. Namun sangat di sayangkan ketika generasi muda lebih mengenal kisah – kisah cinta dan romantis dari luar.

Oleh sebab itu kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati harus di lestarikan dan dipublikasikan, hal ini pun bisa menambah wawasan serta mendatangkan wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri untuk mengunjungi kota Makassar dikarenakan terdapat makam Datu Museng dan Maipa Deapati yang dibadikan oleh pemerintah kota Makassar dengan nama mereka masing-masing. Untuk itu, perlu adanya pendekatan yang dapat menarik minat generasi muda untuk lebih mengenal tokoh-tokoh pahlawan lokal serta kisah cintanya yang menarik, salah satunya lewat novel grafis.

Penulis mengangkat kisah cinta Datu Museng dan Maipa

Deapati ke dalam bentuk sebuah novel grafis, pembuatan novel grafis tersebut dikarenakan keberadaan novel grafis tentang kisah-kisah lokal konten daerah khususnya Sulawesi Selatan belum ada sama sekali, bahkan di Indonesia keberadaan novel grafis buatan lokal hanya ada sedikit seperti “Ekspedisi Kapal Borobudur: jalur kayu manis” buatan Yusi Avianto dan Eendaagsche Expertainen yang dibuat oleh tim dari penerbit Banana serta “Kisah Dakwah Wali Songo” karya Gerdi W.K dan novel grafis “Warkop DKI Reborn – Jangkrik boss ! (2016-2017) yang diterbitkan oleh PT Falcon.

Tujuan Perancangan

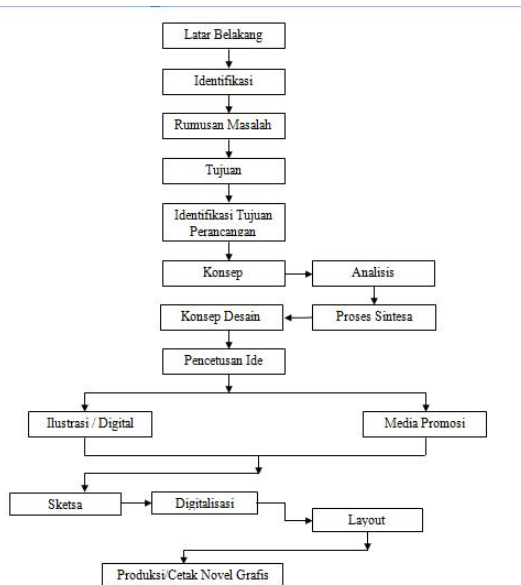
Adapun tujuan perancangan yang dimaksud yaitu ; (1) Merevitalisasi kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati dalam bentuk Novel Grafis.

Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan novel grafis kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati yaitu sebagai berikut; (1) Dengan adanya novel grafis ini, diharapkan generasi muda dapat lebih mengetahui sosok dan kisah Datu Museng dan Maipa Deapati dan juga sifat – sifat cinta terhadap tanah air, serta kesetiaan cinta mereka berdua, agar menjadi tauladan bagi generasi muda khususnya; (2) Bagi lembaga (Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM), menjadi media pengembang

akademik khususnya pada bidang ilustrasi dan novel grafis.

Skema Alur Berfikir



Skema Perancangan

KAJIAN LITERATUR

Novel grafis adalah sebuah bentuk komik yang mengambil tema-tema lebih serius dengan panjang cerita seperti halnya sebuah novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak. Istilah novel grafis juga ditujukan pada karya-karya komik pendek yang diterbitkan sekaligus dalam satu edisi gabungan (trade paperback).

Sebuah pemikiran bahwa novel grafis lebih dari cerita tentang pahlawan dikemukakan oleh Eddie Campbell yang berargumen bahwa istilah novel grafis lebih menandakan gerakan daripada bentuk. Novel grafis harus asli dan kreatif dengan

berbagai media daripada membuat cerita komik biasa, cerita kepahlawanan, dan lainnya. Sebuah novel grafis bisa dikatakan sebuah pergerakan format, atau dengan kata lain komik dengan format yang panjang, atau novel yang bergambar. Kata ‘*graphic novel*’ sering digunakan dalam marketing, packaging atau klasifikasi untuk publikasi komik, termasuk trade paperback collection, antologi cerita pendek, annual dan non narrative serta komik non-fiksi. Penelitian pergerakan *graphic novel*, yang digambarkan oleh Eddie Campbell dalam bukunya “*Graphic novel manifesto*”, mendefinisikan novel grafis secara simple yaitu Form atau bentuk dari komik naratif, dalam kata lain adalah sebuah alat untuk bercerita.

Menurut Seno Gumira Ajidarma letak keseriusan sebuah novel grafis adalah adanya semangat pembobotan yang setara dengan sastra. Namun, sebagai suatu karya seni grafis, menurutnya novel grafis juga punya prestis tersendiri sehingga sebagai karya yang punya bobot sastra dan punya prestis sebagai karya seni, novel grafis berbeda dari komik kebanyakan dalam hal tujuannya, serta ideologi di baliknya. Novel grafis tidak hanya bertumpu pada kekuatan gambar seperti pada komik biasa, juga tidak pada kekuatan teks seperti layaknya karya novel. Kedua aspek visual dan bahasa jadi unsur penting bersama-sama.

Keberadaan novel grafis di Indonesia memang jarang ditemukan karena masyarakat disini masih cenderung menyukai “komik” saja

atau pun “novel” saja, bukan “novel komik” atau disebut novel grafis. Oleh karena itu, keberadaan novel grafis buatan anak bangsa hanya ada sedikit seperti contohnya “Ekspedisi Kapal Borobudur: Jalur Kayu Manis” buatan Yusi Avianto dan Kisah Dakwah Wali Songo karya Gerdi W.K, serta yang terbaru ialah “Warkop DKI Reborn – Jangkrik Boss!” yang diterbitkan oleh PT Falcon tahun 2016.

Meski hampir mirip dengan komik, novel grafis memiliki standar penulisan dan penggambaran sendiri. Standar tersebut dapat dilihat dari kualitas gambar yang biasa namun alur cerita yang ditulis (narasi) di sekitar gambar begitu kuat sehingga pembaca lebih terfokuskan pada isi cerita. Adapun perbedaan teknis dari novel grafis dengan komik ialah alur cerita yang tertuang dalam rupa bahasa kata dalam balon teks atau dalam rupa bahasa visual lewat tarikan garis ekspresi wajah, bahasa tubuh, maupun sekuen gerak gambat yang beruntun itu mulai dinikmati.

Sejarah novel grafis itu sendiri menjadi istilah yang pertama kali dipopulerkan oleh Will Eisner (1917-2005) dari Amerika Serikat pada paruh terakhir tahun 1970-an. Ketika terbit pertama kali pada 1978 di Amerika Serikat, Will Eisner (1917-2005) sengaja membedakan karyanya dari komik, yakni menerapkan istilah novel grafis di sampulnya.

Meski hampir mirip dengan komik, novel grafis memiliki standar penulisan dan penggambaran sendiri. Standar tersebut dapat dilihat dari kualitas gambar yang biasa namun alur cerita yang ditulis (narasi) di

sekitar gambar begitu kuat sehingga pembaca lebih terfokuskan pada isi cerita. Adapun perbedaan teknis dari novel grafis dengan komik ialah alur cerita yang tertuang dalam rupa bahasa kata dalam balon teks atau dalam rupa bahasa visual lewat tarikan garis ekspresi wajah, bahasa tubuh, maupun sekuen gerak gambat yang beruntun itu mulai dinikmati.

Secara fisik novel grafis serupa dengan komik, atau dapat dikatakan komik, adapun ciri-ciri novel grafis ialah :

a. Novel grafis memiliki cerita yang lebih spesifik, unik, dan kompleks.

b. Novel grafis hanya dapat dinikmati oleh kalangan umur tertentu, hal ini dikarenakan terkait ide, filosofis, atau politis pembuat novel grafis.

c. Dari segi halaman novel grafis biasanya memiliki ratusan halaman, tetapi ceritanya tidak panjang, satu buku selesai ceritanya.

d. Cara penyampaiannya yang tidak biasa, baik dalam penyampaian teks maupun dalam penyampaian adegan-adegan visual yang begitu kreatif, memakai aneka teknik perspektif, dengan segera akan membawa pembaca pada keunikan gaya bertutur sang pencipta yang memiliki ciri khasnya masing-masing, sama halnya seperti ketika sedang menikmati sebuah karya sastra.

Novel grafis tidak hanya bertumpu pada kekuatan gambar seperti pada komik biasa, juga tidak bertumpu pada kekuatan teks seperti layaknya karya novel, namun seperti kata Seno Gumira Ajidarma yang

telah melahirkan novel grafis “Jakarta 2039” kedua aspek visual & bahasa menjadi unsur yang paling penting bersama-sama.

Dalam novel grafis terdapat juga terdapat unsur-unsur atau elemen-elemen yang membentuk novel grafis seperti halnya dalam komik, di antaranya adalah sebagai berikut ;

a. Panel

Panel merupakan bidang membatasi bagian-bagian pada novel grafis seperti halnya komik. Ada dua macam panel yaitu. Pertama, Panel tertutup, adalah panel yang dibatasi dengan garis-garis batas. Garis-garis ini disebut frame. Yang paling banyak menggunakan panel ini adalah komik Eropa, seperti halnya novel grafis Peter Van Dougen “Rampokan Java Celebes”.

Kedua, Panel terbuka, adalah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Panel terbuka sekarang banyak digunakan sebagai variasi dalam tampilan komik. Komik Amerika dan Jepang pada saat ini banyak menggunakannya. McCloud menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu closure. Closure adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. Closure menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, yang disebut disebut “parit”(gutter).

Panel komik memisahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang tidak halus atau jomplang, terputus-putus, serta tidak berhubungan. Closure memungkinkan kita menggabungkan

peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusunnya menjadi suatu peristiwa yang utuh dalam pikiran. Closure hanya dapat terjadi jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan adegan.

b. Gutter atau Parit

Gutter adalah jarak yang ada diantara panel-panel dalam novel grafis sama halnya dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.

c. Balon kata

Balon kata memuat memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik. Ada dua jenis umum balon kata yaitu :

1. Balon kata normal

Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nada dan emosi yang normal .

2. Balon kata ekspresi

Balon kata yang menunjuk ekspresi atau emosi sang tokoh saat berbicara seperti sedang marah, berteriak, takut, berbisik, bicara dalam hati dan sebagainya.

d. Narasi

Narasi adalah keterangan yang disampaikan oleh pembuat novel grafis untuk membantu pembaca memahami adegan atau alur cerita, dan disampaikan dalam bentuk kata-kata. Novel grafis biasanya menggunakan narasi sebelum masuk dalam cerita, yaitu pada saat pengenalan tokoh.

e. Efek

Dalam pembuatan novel grafis biasanya dikenal dua macam efek seperti dalam komik yakni :

1. Efek suara

Ditampilkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan atau font menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.

2. Efek gerak

Efek Gerak atau garis gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan.

f. Tokoh

Tokoh atau karakter adalah para pemeran yang ada dalam suatu cerita.

g. Latar / Background

Latar belakang sangat berkaitan erat dengan tema cerita dan merupakan salah satu elemen yang sulit untuk digambar. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

PEMBAHASAN

Konsep Desain

Pada perancangan ini novel grafis yang akan dibuat adalah seperti novel grafis pada umumnya namun dari segi tampilan penulis memiliki karakter tersendiri dengan ilustrasi teknik digital art. Ilustrasi yang digunakan merupakan ilustrasi bergaya semi realis dengan menggunakan warna-warna gelap dan kusam seperti coklat tua dan turunannya serta warna-warna seperti pada warna vintage atau klasik untuk menimbulkan kesan masa lalu. Sedangkan konsep desain yang dipakai oleh penulis adalah menggunakan gaya *romance classic*

yang disesuaikan dengan gaya desain populer saat ini sehingga diharapkan kombinasi dari teknik dan kedua gaya tersebut dapat menghasilkan novel grafis yang bernuansa sejarah tapi tetap terlihat modern dan memiliki ciri khas sendiri.

Konsep Komunikasi

Objek Komunikasi

Berangkat dari tujuan perancangan ini yang sudah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya yaitu untuk Merevitalisasi kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati dalam bentuk Novel Grafis sehingga generasi muda mengenal sebuah kisah cinta bersejarah di nusantara terkhusus di Makassar, maka perancangan ini disusun berdasarkan materi sebagai berikut:

1) Materi Pesan

a) Halaman Isi

Halaman isi adalah halaman pertama hingga akhir yang berisi cerita dari awal terjalannya Kisah Cinta Datu Museng dan Maipa Deapati. Pada halaman isi berisi juga adegan – adegan romantis dan menegangkan.

b) Halaman

narasi

Berisi narasi atau lanjutan cerita dari halaman sebelumnya, halaman ini hanya berlatar tanpa ada ilustrasi, yang menjadi penanda secara rinci tentang alur cerita. Halamn ini terdiri dari 17 halaman berada pada masing-masing bab.

c) Halaman Bab

Halaman ini berisi judul dalam satu bab cerita, yakni Prolog, Menuju Makassar, Tanah Makassar,

Tekadku Adalah Cintaku, Awal Peperangan, Selamat Jalan Kekasih, Matatarampanna, Demi Janji.

2) Strategi Komunikasi

Untuk menjangkau target audiens, maka dilakukan strategi komunikasi yaitu berupa pembuatan media promosi yang dimana nantinya diharapkan akan menambah efektifitas dalam penyampaian pesan kepada target audiens. Adapun media promosiyang akan dibuat adalah sebagai berikut:

a) Flyer

Media ini berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan sebagai media promosi di berbagai produk, tidak terkecuali pada Perancangan novel grafis Kisah Cinta Datu Museng dan Maipa Deapati ini. Pada flyer yang dibuat akan mencantumkan sinopsis cerita tentang perancangan ini. Selain itu dari segi visual akan menampilkan adegan ilustrasi-ilustrasi yang diadaptasi dari novel grafis sebagai media utama sehingga diharapkan mampu memicu ketertarikan generasi muda untuk membaca novel grafis ini.

b) Poster

Dikenal sebagai media promosi yang efektif dari jaman dahulu dan masih relevan diterapkan pada masa kini sebagai media promosi karena sifatnya yang bisa ditampilkan dimanapun dan juga tidak begitu asing bagi masyarakat. Pada media ini akan berisi ilustrasi tokoh utama yakni Datu Museng, Maipa Deapati serta tokoh antagonis Tumalompoo.

c) *Y- banner*

Y-banner ini dibuat sebagai pelengkap media promosi lainnya disamping bentuk fisiknya yang begitu mencolok sehingga diharapkan mudah mendapatkan perhatian oleh masyarakat pada media promosi ini diadaptasi dari ilustrasi sampul novel grafis, juga akan berisikan kata-kata yang sifatnya memicu generasi muda untuk membaca novel grafis ini. Y-banner ini juga nantinya akan disebar diberbagai lokasi-lokasi yang memiliki potensi untuk dibaca seperti museum dan tempat lainnya yang memiliki kaitan dengan sejarah dan budaya.

Target Audience

Secara demografis sasaran ditargetkan pada mereka yang berusia 14-25 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berprofesi sebagai pelajar ataupun non pelajar dengan pertimbangan dimana pada kedua segmentasi profesi tersebut memiliki potensi untuk terus berkeinginan menambah wawasan dalam hal sejarah.

Strategi Komunikasi Visual

1. Konsep strategi komunikasi.

Berangkat dari tujuan perancangan ini yang sudah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya yaitu untuk Merevitalisasi kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati dalam bentuk Novel Grafis sehingga generasi muda mengenal sebuah kisah cinta bersejarah di nusantara terkhusus di Makassar, maka perancangan ini disusun berdasarkan materi sebagai berikut:

1) Materi Pesan

a) Halaman Isi

Halaman isi adalah halaman pertama hingga akhir yang berisi cerita dari awal terjalannya Kisah Cinta Datu Museng dan Maipa Deapati. Pada halaman isi berisi juga adegan – adegan romantis dan menegangkan.

b) Halaman narasi

Berisi narasi atau lanjutan cerita dari halaman sebelumnya, halaman ini hanya berlatar tanpa ada ilustrasi, yang menjadi penanda secara rinci tentang alur cerita. Halamn ini terdiri dari 17 halaman berada pada masing-masing bab.

c) Halaman Bab

Halaman ini berisi judul dalam satu bab cerita, yakni Prolog, Menuju Makassar, Tanah Makassar, Tekadku Adalah Cintaku, Awal Peperangan, Selamat Jalan Kekasih, Matatarampanna, Demi Janji.

2. Konsep Strategi Visual

a) Tipografi

- *Font Anime Ace* digunakan pada balon kata yang berada di dalam panel (dialog) serta judul bab.
- *Font Segoe Print* digunakan pada teks alur cerita pada teks panjang maka font berjenis luwes dipilih untuk memunculkan kesan klasik pada tampilan novel grafis.

b) Warna



c) Material Novel Grafis

Material novel grafis yang digunakan dalam adalah material *art paper* dengan bahan kingstruk *art paper kingstruk* 260 gram untuk sampul, sementara untuk halaman isi dengan material *hvs 100 gram* dengan jumlah 90 halaman yang terdiri dari 8 bab.

3. Diferensiasi

Adapun yang menjadi faktor pembeda dalam perancangan ini ialah selain gaya ilustrasi dan teknik *digital Art*, novel grafis ini memiliki ciri khas tersendiri, yakni pengadaptasian cerita dan dialog sesuai novel asli yang telah terbit sebelumnya. Dan juga memiliki berisi pesan moral untuk generasi muda, penggunaan pesan berbentuk visual seperti ilustrasi keadaan zaman pendudukan VOC, dan media pendukung lainnya diharapkan akan mampu memberi nilai tambah sekaligus pembeda pada perancangan novel grafis ini. Teknik dan gaya ilustrasi sebagai nilai estetis pada tampilan novel grafis akan merunut pada konsep dan target audiens yang telah ditentukan sehingga apa yang menjadi

tujuan pada perancangan ini diharapkan dapat tercapai.

Proses Kreatif



1) Pengumpulan Data dan Referensi

Pengumpulan data dari hasil wawancara kepada narasumber, dan berbagai sumber referensi. Pengumpulan data ini menghasilkan cerita beserta dialog dan karakter masing-masing pemeran dalam isi cerita.

2) Explorasi/sketsa

Sketsa karakter dan latar belakang dari hasil pengumpulan data dan berbagai referensi

3) Digitalisasi

Setelah melakukan proses sketsa maka selanjutnya merupakan pemilihan desain yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Sketsa yang telah terpilih kemudian akan didigitalkan pada komputer dengan menggunakan software adobe photoshop dengan teknik *digital art*.

4) Layout

Selanjutnya tahap layout panel dan halaman isi novel grafis sesuai bab masing-masing isi cerita.

Konsep Media

1. Media Utama

Adapun media utama yang akan dibuat adalah Novel Grafis kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati, dengan ukuran lebar 14,5 cm dan tinggi 21 cm, untuk isi dari novel grafis dengan jenis bahan Birght White 80 gram, sedangkan untuk sampul dengan jenis bahan *art paper kingstruk* 260 gram laminasi matt.

2. Media Pendukung

Berikut merupakan usulan media pendukung yang akan digunakan pada perancangan novel grafis kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati yaitu;

a) Mug dengan tampilan desain karakter Datu Museng dan Maipa Deapati.

b) Bantal pasangan, terbuat dari bahan kain *scuba* dengan ukuran panjang tinggi 48 cm, dan tinggi 28 cm, dijahit dengan menggunakan mesin jahit.

c) Pin, terbuat dari bahan plastik dan stiker, dengan diameter 5,8 cm.

3. Media Promosi

Media promosi yang akan digunakan yaitu;

a) *Y-Banner* sebagai media promosi dibagian interior ruangan. *Y-Banner* tersebut akan menggunakan bahan dasar *albatros* dengan ukuran 60 cm x 180 cm.

b) *Flayer* sebagai media promosi digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi secara singkat yang nantinya diharapkan dapat memicu generasi muda untuk tertarik membaca novel grafis ini.

- c) Poster sebagai media promosi dengan ukuran 30 cm x 45 cm, dengan teknik cetak digital print.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil perancangan novel grafis kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Revitalisasi kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati dalam bentuk novel grafis merupakan sebuah solusi komunikatif untuk mengeksistensikan kisah-kisah dari sisi lain para pahlawan khususnya pahlawan lokal Suku Gowa dan Makassar.

2. Dalam perancangan sebuah novel grafis banyak hal yang perlu diperhatikan dalam hal kesesuaian tema dengan konsep perancangan, seperti ilustrasi, tata letak gambar, huruf dan lainnya yang berkaitan dengan sastra serta gaya bahasa karena pada dasarnya novel grafis lebih mengutamakan tingkat kesastraan yang tinggi.

3. Kisah cinta Datu Museng dan Maipa Deapati sebagai inspirasi dan tauladan bagi masyarakat Makassar pada khususnya atas semangat menumpas penjajah dan mempertahankan prinsip – prinsip ksatria sebagai seorang putera daerah yang mempertahankan harga diri, amanah, tanah air, dan kesetiaan.

Saran

Dalam perancangan kemasan produk yang paling utama kita harus cari tau yaitu bahan dan teknologi

kemasan. Mengapa demikian karena perancangan kemasan baik produk basah, cair maupun padat. Sangatlah diperlukan ketelitian dalam memilih bahan kemasan produk. Karena dengan tidak adanya ketelitian dalam memilih bahan kemasan produk yang kita kemas dapat menyebabkan produk tersebut tidak tahan lama dan akan menjadi racun atau produk tidak layak dikonsumsi.

Daftar Pustaka

Anip Dwi Saputro, 2015, Komik Sebagai Media Pembelajaran, Fakultas Agama Islam Unmuh Ponorogo.

Ahmad Rendy Yusuf, 2012, Ilustrasi Karya Komunitas Corat Corat Ditinjau Dari Proses dan Bentuk Penciptaannya, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.

Baso, R, Verdy, (1987), Naskah Novel Datu Museng dan Maipa Deapati, Makassar.

Rohim, Abdul, (2010), Cerita Rakyat Daerah Sulawesi Selatan, Makassar.

Syariff, Fahmi, (1997), Naskah Teater Datu Museng Dan Maipa Deapati, Dinas Kebudayaan Dan Kepariwisata, Sulawesi Selatan, Makassar.

Tinarbuko, Sumbo, (2015), Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global, CAPS (Center For Academic Publishing Service), Yogyakarta.

Rustan, Suriyanto, (2011), Font Dan Tipografi, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

2016, Tentang novel grafis (Online), <http://nasional.kompas.com/read/2008/08/08/03554418/novel.grafis.apa.kabar> , Diakses Desember.