

# Bab I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada awalnya sebelum muncul huruf, peradaban manusia lebih dulu mengenal *heroglyph* (simbol) di dinding goa - goa. Bahkan bangsa Mesir pun yang dikenal sebagai bangsa yang peradabannya sudah lebih maju pun masih menggunakan gambar visual, simbol di dindingnya untuk menceritakan sesuatu. Di Indonesia sendiri, sejarah ilustrasi ada di gua yang terdapat di provinsi Sulawesi Selatan, di pulau Papua dan di candi Borobudur salah satunya, dan inilah awal dari berkembangnya ilustrasi visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dll. Ilustrasi bisa berbentuk macam - macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural dan akhir - akhir ini banyak dipakai image bitmap hingga karya foto.

Di era globalisasi saat ini, membaca tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan setiap manusia. Terutama generasi muda di Indonesia yang masih kurang memiliki minat untuk membaca. Berdasarkan hasil angket, umumnya kurangnya minat membaca bagi generasi muda adalah faktor: 30% kejenuhan saat membaca, 10% kurangnya rasa ingin tahu, 10% kurangnya daya imajinasi, 23% malas membaca, dan lainnya 1%.

Di samping itu berdasarkan fakta yang ada, di Indonesia masih ada masyarakat yang buta huruf. Terutama di daerah pelosok terpencil karena kurangnya sarana membaca, dan tidak mendapatkan kesempatan bersekolah.

Maka dari itu pentingnya ilustrasi visual terhadap buku - buku bacaan dan pendidikan yaitu, untuk menarik minat membaca, mengurangi faktor kejenuhan saat membaca, karena berpuluh - puluh bahkan beratus - ratus halaman yang mereka lihat hanya rangkaian kata - kata, tulisan, kalimat yang terdiri dari paragraph - paragraph. Tidak ada suatu selingan, daya tarik berupa gambar yang ilustratif dan komunikatif, sehingga memberikan alasan kepada mereka untuk tetap membaca. Bahkan yang pada awalnya ada rasa ingin tahu pun kemudian berdampak menjadi malas membaca.

Permasalahan lainnya adalah daya imajinasi, karena tidak semua orang memiliki daya khayal atau imajinasi yang tinggi saat membaca. Umumnya pada saat membaca setiap orang akan membentuk daya imajinasinya sendiri, bahkan ‘dunianya’ sendiri agar emosi mereka dapat masuk, memahami, merasakan dan terlibat dengan apa yang mereka baca. Akan sulit bagi mereka saat membaca sekaligus juga mengimajinasikan apa yang di baca menjadi suatu visual, reka adegan yang menarik, kejadian, bentuk, objek, tata letak, lokasi, karakter tokoh, suasana, rasa senang, sedih, *angel* visual dll.

Disini penulis menggunakan novel sebagai media pengantar ilustrasi visual. Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh – tokoh dan kehidupan mereka sehari – hari.

Novel “Mereka Bilang, Saya Monyet!” adalah novel anak bangsa yang memiliki ciri khas tersendiri, dengan penggunaan kata - kata yang berani, tegas, lugas, ekspresif, apa adanya, terkesan vulgar, tidak mengenal kata tabu dan kontroversial, tapi berisi kejujuran dari fakta – fakta yang ada. Disamping itu novel ini terbilang unik, di saat novelis lainnya berusaha alim (dalam berbahasa), formal, sopan, Djenar Maesa Ayu justru “berteriak - teriak” dengan lantang, dan bebas berekspresi dalam gaya berbahasa, yang kemudian membuka pikiran orang dalam novel - novelnya. Karya Djenar Maesa Ayu berjudul “Mereka Bilang, Saya Monyet!” ini mendapatkan banyak simpati dari orang dan kritikus, sekaligus penghargaan lokal maupun internasional. Tetapi tidak semua orang dapat menikmati karyanya ini karena faktor, tidak tertarik membaca, jenuh pada saat membaca, tidak mempunyai daya khayal atau imajinasi yang tinggi, dan malas membaca. Karya - karya novel Djenar Maesa Ayu pada umumnya terkesan vulgar dan kontroversial, disini penulis melihat hal ini sebagai salah satu masalah yang tidak dapat diterima semua orang Indonesia yang berbudaya timur. Dan penulis berinisiatif ingin membuat ilustrasi visual dari novel Djenar yang berjudul “Mereka Bilang, Saya Monyet!” bukan untuk semakin menonjolkan sisi vulgaritas dan kontroversinya, tetapi meredamnya dalam “seni” ilustrasi visual tanpa menghilangkan ciri khasnya Djenar dalam gaya berbahasa sehingga dapat diterima dan dinikmati semua orang, mempermudah orang untuk berimajinasi akan apa yang dibacanya, dan membuat orang untuk tertarik membacanya tanpa memiliki rasa jenuh saat membacanya. Kemudian ilustrasi visual disini juga untuk memperjelas isi narasi novel sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima pembaca dengan baik.

Untuk ilustrasi visual novel ini segmentasinya orang dewasa, dan untuk teknik gambarnya sendiri lebih ke arah ekspresif, karena penulis menyesuaikan pada alur cerita novel dan gaya Djenar Maesa Ayu yang tegas, lugas dan gamblang dalam berbahasa dan berekspresi, tetapi masih memperhatikan detail – detail tertentu terutama torso, gestur tubuh tokoh yang dapat berfungsi mengkomunikasikan sesuatu.

Dengan membaca maka secara langsung kita pun belajar, komunikasi merupakan proses belajar untuk menerima informasi – informasi yang akan memperkaya pengetahuan dan komunikasi membutuhkan bahasa, baik bahasa rupa (visual) atau bahasa kata (tulisan dan lisan). Itu sebabnya menggambar, membaca dan menulis jadi penting untuk manusia.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana cara menarik perhatian masyarakat agar membaca novel “Mereka Bilang, Saya Monyet!” lebih terasa menyenangkan dan tidak membosankan.
- b) Bagaimana mempermudah pembaca dalam membantu daya imajinasi akan visual tokoh, kejadian, adegan, suasana, di novel “Mereka Bilang, Saya Monyet!”.
- c) Bagaimana agar orang tidak berfikir vulgar, skeptis, dan tabu akan novel “Mereka Bilang, Saya Monyet!”.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan inti permasalahan yang ada, maka dibutuhkan tujuan untuk mencapai solusi. Berikut adalah tujuan penerapan ilustrasi visual pada novel:

- a) Membuat desain buku dan ilustrasi visual yang menarik, untuk menarik minat orang agar mau membaca novel tersebut.
- b) Membuat ilustrasi visual yang imajinatif, variatif dan komunikatif dari cerita atau narasi menjadi sesuatu yang dapat mempermudah dan dapat menstimulus orang untuk berimajinasi akan alur cerita novel tersebut.

- c) Membuat ilustrasi visual sebagai “seni” yang menarik dan mengandung “makna” tersembunyi untuk meredam sisi vulgar dari novel tersebut, sehingga pada saat membaca tidak berfikir vulgar dan skeptis.

#### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan adalah:

- Observasi, mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di masyarakat dan ilustrasi novel yang sudah ada, baik ilustrasi novel dalam negeri maupun luar negeri sebagai referensi.
- Studi Pustaka, mencari dan mengumpulkan teori dan data ilmiah yang berhubungan dengan topik TA berupa buku yang kemudian diolah untuk digunakan sebagai pegangan landasan teori.  
Artikel, mencari dan merumuskan isi artikel – artikel (Koran dan majalah) yang berhubungan dengan topik TA, yang akan diolah sebagai data ilmiah yang dibutuhkan.  
Internet, untuk referensi ilustrasi sebagai acuan tehnik membuat gambar, dan tehnik pewarnaan ilustrasi.
- Wawancara, mewawancarai mandatori atau pakar untuk mendapatkan data ilmiah yang dibutuhkan penulis dan pemahaman langsung dari sumber yang berhubungan akan topik TA.
- Angket, mengedarkan angket sebanyak 100 lembar untuk mendapatkan data berupa opini dari masyarakat seputar data yang dibutuhkan penulis, sebagai pemenuhan laporan TA.

## 1.5 Skema Perancangan

