

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir ini "gaung" novel grafis Indonesia mulai terdengar namun sangat disayangkan bahwa perkembangan ini belum diketahui oleh orang banyak. Perkembangannya sangat suram, anak-anak muda menganggap hal yang bergambar termasuk komik. Orang dewasa yang mencintai novel menganggap komik tidak sastra.

Novel grafis yang dikenal kebanyakan orang Indonesia merupakan novel grafis terjemahan DC dan Marvel yang mengalami reduksi makna menjadi komik superhero.

Mengapa novel grafis menjadi sebuah perhatian? Novel grafis merupakan pergerakan komik yang sedang berkembang di dunia, tidak berarti Indonesia menutup mata terhadap hal ini. Dengan memperkenalkan novel grafis sesuai "visi" Eisner setidaknya kalangan dewasa berpikir ulang atas dogma "komik untuk anak-anak".

Penulis mendapati belum banyaknya karya sastra yang diadaptasi ke dalam bentuk novel grafis kebanyakan karya sastra diangkat menjadi film. Penulis melihat kesempatan mempopulerkan novel grafis kepada masyarakat dengan mengangkat salah satu karya sastra sastrawan terkenal kemudian mengadaptasinya menjadi novel grafis. Merunut pada pernyataan Mirna Yulistianti yang dimuat di *Koran Kompas*; edisi 8 Agustus 2008; banyak produk dalam negeri yang potensial dibuat menjadi novel grafis, tapi masih jarang yang mengajukannya.

Mengutip apa yang dikatakan oleh Suryo Nugroho dalam *Koran Kompas* , edisi 8 Agustus 2008; bahwa cerita dalam Indonesia masih kalah dengan dunia luar, oleh sebab itu penulis memutuskan untuk menggunakan karya sastra dengan alur cerita yang bagus dan unik. Penulis memutuskan untuk mengadaptasikan karya sastra dalam negeri, disebabkan penulis ingin menunjukkan kekuatan alur cerita yang dimiliki oleh karya dalam negeri. Penulis memikirkan satu orang dengan kualitas

tersebut, Dewi Lestari; berdasarkan karya-karya sebelumnya publik tidak pernah kecewa selain itu karya Dewi Lestari telah memasuki jajaran sepuluh karya sastra terpopuler berdasarkan survey Metro TV. Berdasarkan hasil survey tersebut maka penulis memilih karya Dewi Lestari untuk diadaptasikan menjadi novel grafis.

Penulis melihat *Rectoverso* sebagai sebuah karya sastra yang memberikan ruang eksplorasi bagi bahasa rupa di dalamnya. *Rectoverso* merupakan karya hibrida dimana Dewi Lestari sebagai penyanyi dan Dee sebagai penulis bersanding dan mempersembahkan sebelas cerita sederhana yang diartikan melalui mata dan telinga. Pembaca yang mengalami kesulitan memaknai cerita dapat mendengarkan lagu dari setiap cerita untuk menemukan titik maksimal *Rectoverso*. Penulis mengangkat *Rectoverso* melalui media novel grafis dimana pembaca tidak hanya menikmati setiap cerita melewati bahasa kata namun bahasa rupa.

Dengan mengadaptasikan *Rectoverso* secara tidak langsung *target audience* mulai merasakan perbedaan di antara novel grafis dan komik biasa. Dapat dikatakan bahwa ini adalah cara komik untuk memasuki pasar yang lebih luas dengan maksud untuk mendobrak dogma format komik adalah bacaan ringan yang diperuntukan untuk kalangan anak-anak.

Format novel grafis dapat menjadi terobosan agar lebih banyak orang mengenali kembali karya sastra yang dianggap terlalu sulit oleh orang muda, perlu diterbitkan kembali dalam bentuk novel grafis.¹

Novel grafis dapat mengurangi jumlah teks dalam sebuah karya menjadi sesuai kebutuhan dan memberikan pembaca cerita lengkap yang dapat mereka selesaikan dalam waktu yang lebih sesuai/ masuk akal.²

Apakah Anda tahu bahwa dengan menambah bahasa rupa ke dalam karya sastra publik akan lebih mudah mengingat setiap karakter, kejadian, dll di dalam cerita dengan lebih baik. Menurut Jerome Bruner (psikolog *New York University*) seseorang akan mengingat 20% hal melalui bahasa kata namun dengan bahasa rupa dan kata akan menjadi 80%.³

¹ B.E. Satrio, "Novel Grafis, Komik atau Sastra?". *Kompas*. 15 Oktober 2005.

² Leone Tiemensma, "Visual Literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics" (Milan, 2009).

³ Jerome Bruner, "Oral and Visual Information" dalam Paul Martin Lester, Ed., *Synthetic Theory of Visual Communication* (Fullerton: California State University, 1996).

Menurut Koran *Kompas*; edisi 8 Agustus 2008; Genre novel grafis belum tenar. Ini mengakibatkan komikus jarang bermain di ranah novel grafis. Mereka bertahan di komik.

Hal yang sama diungkapkan oleh Rendra M. Ridwan, *Creative Director* Sekolah Komik Pipilaka Bandung; salah satu hal yang memicu hadirnya novel grafis adalah karena komik tipis dengan ceritanya yang ringan seperti *Superman* itu dianggap kekanak-kanakan. Untuk memasuki pasar yang lebih berat, perlu bentuk lain, diangkatlah novel grafis.

Melalui karya Tugas Akhir ini penulis ingin memperkenalkan novel grafis karya dalam negeri kepada publik sehingga dogma ‘komik untuk anak-anak sedangkan novel untuk orang dewasa’ setidaknya dapat berubah. Novel grafis yang notabene merupakan salah satu bentuk komik juga dapat dinikmati oleh kalangan dewasa, selain itu kalangan remaja dapat mengenali karya sastra melalui media yang dekat dengan mereka.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah dalam perancangan novel grafis

Rectoverso antara lain :

- Masalah utama adalah banyak karya sastra bermutu yang berpotensi menjadi novel grafis tapi masih jarang yang mengajukannya.
- Bagaimana mengadaptasikan *Rectoverso* ke dalam novel grafis?
- Bagaimana novel grafis *Rectoverso* tampil berbeda dari komik pada umumnya dari segi visual dan perancangan secara keseluruhan?
- Bagaimana mengemas novel grafis *Rectoverso* agar tepat mengenai *target audience*?

1.2.2 Ruang Lingkup

Batasan masalah pada perancangan novel grafis *Rectoverso* adalah:

- Perancangan meliputi tampilan novel grafis *Rectoverso*.
- Perancangan novel grafis *Rectoverso* sebagai *pilot project*.
- Penentuan *target audience* di wilayah Bandung.

- Ruang Lingkup :
- a. Segmentasi :
- Usia : 17-25 tahun (primer), 26-40 tahun (sekunder)
- Gender : pria dan wanita
- Pendidikan : SMA-kuliah
- Ekonomi : sosial menengah sampai menengah atas
- Pekerjaan : pelajar, mahasiswa, dan kaum profesional.
- b. Psikografi :
- Untuk mereka yang gemar membaca atau penikmat visual semata. Mereka merupakan orang-orang yang tidak menutup diri terhadap kemungkinan baru.
- c. Demografi : Bandung dan sekitarnya
- Tidak tertutup kemungkinan bahwa segmentasi akan melebar dari yang telah ditentukan karena visual dapat dinikmati oleh siapa saja tanpa harus dimengerti oleh yang bersangkutan.
- Lingkup perancangan akan meliputi perancangan novel grafis secara kreatif mulai dari tampilan buku, visualisasi, gaya bercerita hingga media yang digunakan dalam mendukung tampilan novel grafis.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan novel grafis *Rectoverso* adalah:

- Memberikan pengalaman dalam memvisualisasikan karya sastra menjadi karya visual dengan ambisi yang sama.
- Memperkenalkan novel grafis sebagai media baru untuk bereksperimen memperluas khazanah dunia komik Indonesia
- Memanfaatkan pengadaptasian *Rectoverso* menjadi novel grafis sebagai langkah untuk memperkenalkannya kepada *target audience* sehingga dogma “format komik untuk anak-anak” dapat berubah.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1.4.1 Sumber Data

Pencarian data dari studi kepustakaan, juga pencarian data internet sebagai data pelengkap.

1.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa cara yang dipergunakan dalam pengumpulan data di antaranya adalah:

a. Penelitian pustaka

Penelitian pustaka dilakukan dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui media cetak.

b. Penelitian lapangan

Penelitian lapangan dilakukan dengan menyebar angket ke sampel yang telah ditentukan.

c. Wawancara

1.5 Skema Perancangan

