

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada umumnya masyarakat, khususnya remaja atau pemuda, hanya mengenal cerita sejarah secara teori saja sehingga seringkali dianggap membosankan (<http://edukasi.kompas.com/read/2010/07/09/05473188/Jejak.Sejarah.Masih.Membelenggu> diunduh tanggal 14 Maret 2016, pukul 20.00). Di bangku sekolah pelajaran sejarah dianggap tidak penting bahkan merupakan pelajaran yang dibenci siswa (<https://www.zenius.net/blog/7657/pelajaran-favorit-dibenci-siswa-indonesia>, diunduh tanggal 14 Maret 2016, pukul 20.20). Padahal bila ditinjau dari sudut pandang yang berbeda, misalnya mendengar cerita dari saksi orang biasa atau dilihat dari mata orang yang mengalami zaman penjajahan hingga kemerdekaan, sejarah tidak terasa membosankan. Dengan penyampaian seperti itu, kisah dalam sejarah menjadi lebih hidup. Di sisi lain, banyak kisah sejarah berupa pengalaman pribadi seseorang terlupakan dan ikut terkubur bersama pemiliknya, para saksi sejarah yang hidup sebelum negeri ini merdeka. Sebenarnya, banyak pengalaman berharga yang dapat dipelajari dan diteladani oleh generasi selanjutnya. Misalnya bagaimana hidup bertahan dan kreatif di masa sulit. Pengalaman pribadi tersebut tidak dapat terulang kembali dan layak untuk didokumentasikan.

Desain grafis dapat berperan mengabadikannya, salah satunya adalah melalui cerita bergambar atau komik. Komik sendiri merupakan salah satu media hiburan yang sangat digemari. Dari anak-anak hingga orang dewasa senang membaca komik. Berbeda dengan buku yang hanya berisi tulisan, komik lebih menampilkan banyak gambar yang membuatnya menjadi lebih menarik. Keseimbangan antara gambar dan kata-kata membuat pembaca dapat dengan mudah mengikuti alur cerita di dalamnya. Dari istilah komik muncul yang dinamakan novel grafis. Komik memang sudah

dikenal dimana-mana, namun novel grafis sendiri belum familiar di telinga masyarakat.

Istilah novel grafis awalnya muncul saat karya Will Eisner, “*A Contract With God*” (1978) terbit dan kemudian istilah tersebut menjadi populer di akhir tahun 1980an. Meski formatnya hampir serupa, novel grafis tidak dapat disamakan dengan komik biasa. Berbeda dengan komik yang mengangkat banyak isu, cerita dalam novel grafis biasanya hanya terfokus pada satu masalah dan tamat dalam satu buku. Oleh sebab itu cerita yang disampaikan lebih kompleks dan memiliki makna yang lebih dalam (Cooney, 2011). Gene Kannenberg dalam “*500 Essential Graphic Novels: The Ultimate Guide*”, mengatakan bahwa istilah ‘graphic novel’ ingin menunjukkan keseriusan untuk menciptakan suatu karya yang bertahan lama dan bernilai, sebagai lawan dari karya yang bersifat sementara, habis baca dibuang seperti yang dijumpai pada buku-buku komik bulanan di Amerika atau komik mingguan di Inggris. Namun perlu dicatat bahwa istilah ‘bertahan lama dan bernilai’ tidak berarti karya yang serius dan murung, tetapi yang dimaksud adalah karya yang bertahan terhadap ujian waktu (2008: 6).

Novel grafis bahkan bermanfaat dalam bidang pendidikan. Rachel Marie dan Crane Williams dalam “*Image, text and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom*” menyatakan bahwa novel grafis merupakan alat pendidikan yang *powerful* dan dapat dimanfaatkan untuk mengeksplorasi empati, sejarah dan cerita (2008: 13-15). Ada tiga alasan mengapa novel grafis sangat efektif sebagai alat mengajar: (1) Mayoritas siswa tertarik *genre* ini; (2) Pengadaannya tidak mahal; (3) Perbendaharaan kata tidak sukar, sehingga mudah dibaca (Wright&Sherman, 1999).

Saat membaca novel grafis pembaca dapat seakan-akan ikut terlibat dan merasakan suasananya. Cerita yang diangkat tidak harus selalu berupa cerita fiksi, tetapi juga dapat menceritakan kisah nyata yang dapat memberikan wawasan bagi yang membacanya. Contohnya: “*Maus*” (Art Spiegelman) yang menceritakan tentang pengalaman ayahnya di kamp konsentrasi Jerman; “*Persepolis*” (Marjane Satrapi) autobiografi berlatar revolusi Iran. Sebenarnya Indonesia juga kaya akan kisah-kisah

pribadi semacam itu, misalnya suka duka hidup di era kolonialisme Belanda; kehidupan sehari-hari di bawah pendudukan Jepang (yang semula mengaku saudara tua tetapi akhirnya memperbudak); dan pengalaman hidup di era kemerdekaan Indonesia. Banyak kisah berlatar belakang sejarah Indonesia dapat diangkat ke dalam karya novel grafis.

Inilah antara lain alasan penulis memilih novel grafis untuk menyampaikan pesan lewat cerita, karena dianggap paling sesuai untuk jenis cerita yang memiliki latar belakang sejarah. Dengan menggunakan bahasa visual, penyampaian cerita dapat lebih mudah dicerna, lebih populer, serta sesuai untuk target sasaran yang merupakan generasi muda. Melalui perancangan novel grafis bergenre *historical fiction*, penulis ingin mengabadikan sebuah kisah pribadi berlatar historis pada zaman penjajahan Belanda, Jepang dan kemerdekaan Indonesia, dengan harapan pembaca tidak hanya tahu seperti apa kehidupan pada zaman itu tetapi juga dapat menghayatinya.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka pokok masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana menggambarkan kisah berlatar belakang sejarah agar pembaca dapat menghayatinya?
2. Bagaimana menyampaikan kisah berlatar belakang sejarah dari sudut pandang orang biasa dengan menggunakan kekuatan visual ?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka pemecahan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Menggambarkan kisah berlatar belakang sejarah lewat novel grafis agar pembaca dapat menghayatinya.

2. Menggunakan kekuatan visual lewat novel grafis dalam menyampaikan kisah berlatar belakang sejarah dari sudut pandang orang biasa agar lebih menarik.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

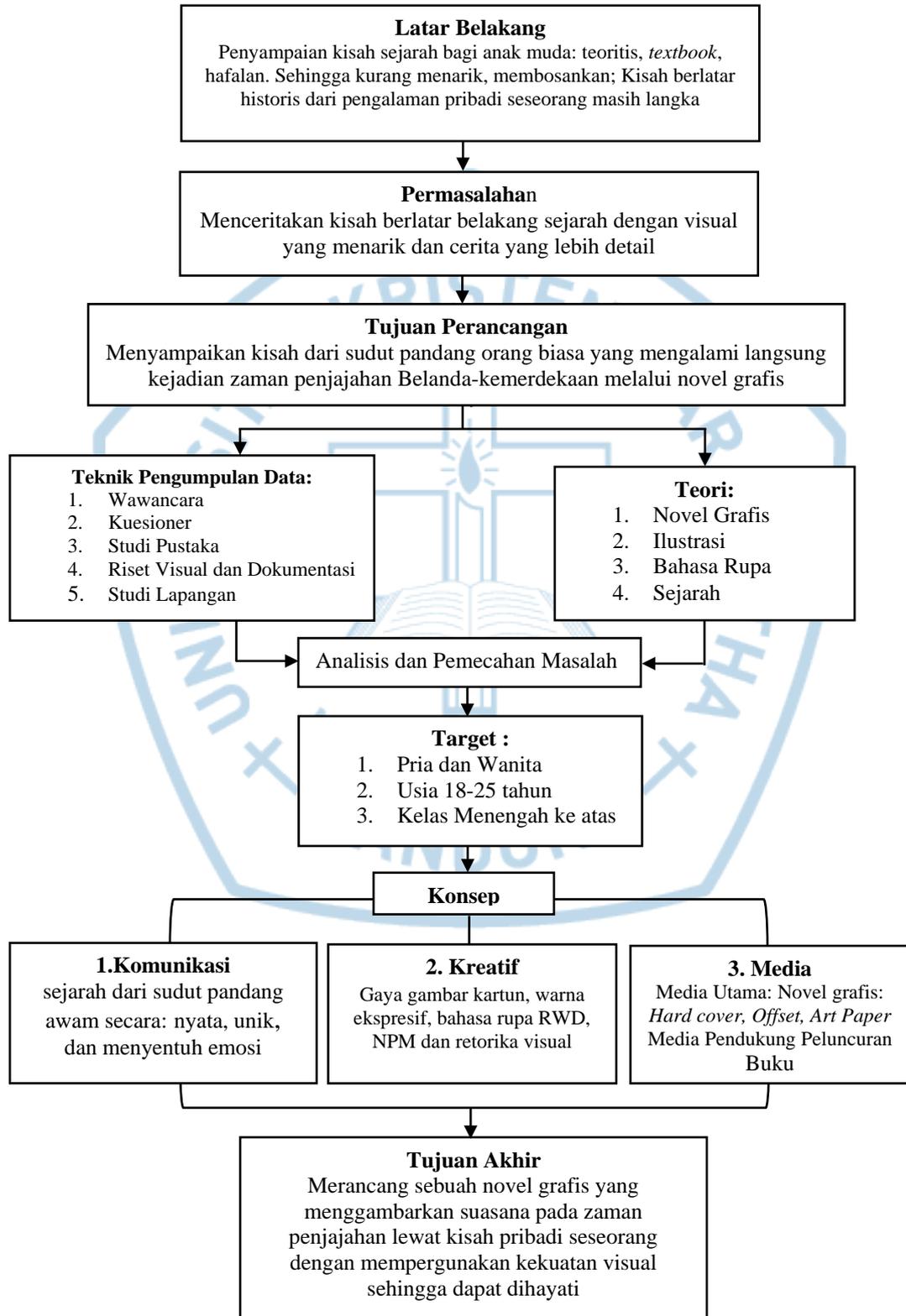
Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Kuesioner
Penulis membuat 100 kuesioner yang dibagikan kepada 100 orang responden di Kota Bandung untuk mengetahui pendapat masyarakat mengenai sejarah dan novel grafis.
2. Studi Pustaka
Peneliti mencari referensi buku, informasi yang membahas tentang sejarah Indonesia mulai dari tahun 1930 hingga 1950-an sebagai data pendukung serta teori-teori ilustrasi yang berkaitan dengan novel grafis.
3. Studi Visual dan Dokumentasi
Penulis melakukan studi visual lewat pengumpulan foto dan gambar dokumentasi Bandung tempo dulu bersumber dari Bapak Pukka Maringan sebagai kolektor serta dari buku dan internet untuk merekonstruksi adegan masa lampau di dalam novel grafis.
4. Wawancara
Untuk data primer (kisah kehidupan), penulis melakukan wawancara dengan Ibu Piet (Hanna Sulaiman) dan Ibu Lin sebagai pihak yang mengalami langsung kehidupan pada zaman penjajahan Belanda, penjajahan Jepang dan zaman kemerdekaan.
Penulis juga mewawancarai Drs. Toni Masdiono selaku pakar komik dan Dr. Alvanov Zpalanzani, dosen DKV-ITB sekaligus pengamat komik untuk memperoleh data sekunder berupa teori novel grafis.
5. Studi Lapangan

Penulis melakukan studi lapangan ke lokasi terkait karakter utama cerita, antara lain ke Jalan Arjuna, Ciroyom, Pasar Baru, Pajagalan, Kaca-kaca Wetan dan Pamoyanan di kota Bandung untuk memperoleh data visual ruang tiga dimensional. Selain itu juga mendokumentasikan artefak sejarah terkait budaya Indies dan Sunda di Museum Sri Baduga Bandung dan peninggalan Belanda Musium Nasional Jakarta untuk kebutuhan ilustrasi *background* cerita.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan
(Sumber: data penulis, 2016)

