

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Novel grafis merupakan salah satu bentuk dalam seni komik. Tidak ada perbedaan bentuk yang signifikan antara keduanya. Para pembaca di Indonesia pada umumnya belum dapat membedakan novel grafis dengan komik. Hal itu dan beberapa alasan lainnya, akan menjadi pembahasan pada bab pendahuluan ini.

Siapa yang tak mengenal komik. Hobi membaca atau tidak, komik telah mengisi keseharian kita. Komik hadir dalam berbagai bentuk. Buku-buku manga impor, komik strip di koran, atau bentuk paling sederhana, petunjuk minum di kemasan obat batuk. Komik tetap menunjukkan eksistensinya di tengah gemerlap kecanggihan media audio visual.

Selama bertahun-tahun komik telah menjalankan perannya sebagai media pencerita. Ilusi sekuensialnya telah menyihir setiap orang yang membacanya. Komik bersaing dengan media yang lebih mutakhir. Komik kadang dipandang sebelah mata namun komik masih memiliki tempat di hati penggemarnya.

Komik dianggap sebagai media populer, tetapi dalam perjalanan sejarahnya komik mendapatkan banyak pertentangan. Atmowiloto (dalam Adjidarma, 2011, hlm. 3) menyatakan:

... tak ada yang banyak memancing pendapat ganda dalam abad ini selain bentuk komik. Di satu pihak ia digemari, digandrungi, dan tak mungkin dilarang, akan tetapi pada pihak lain, komik dianggap merusak bahasa, mengembangkan kemalasan membaca, dan meliarkan khayalan, serta deretan yang buruk serba kekerasan dan porno.

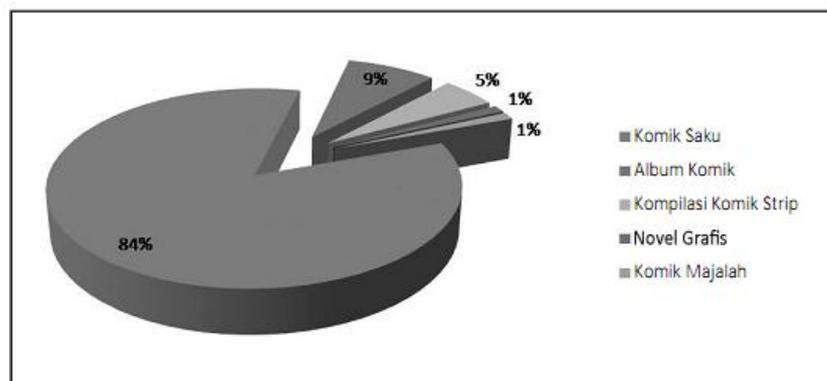
Komik dinilai sebagai bacaan rendah pada akhir 1970-an. Prasangka komik sebagai bacaan buruk masih melekat pada benak masyarakat Indonesia. Penulis berpendapat hal ini disebabkan oleh label bahwa komik adalah bacaan untuk anak. Beberapa komik yang sebenarnya dikategorikan sebagai bacaan dewasa disalahartikan sebagai bacaan anak.

Dewasa ini komik tidak dicekal namun "...stigma komik sebagai ancaman moral dalam kerendahan mutu masih juga bertahan." (Adjidarma, 2011, hlm. 4).

Maka pengkategorian yang lebih jelas antara komik dewasa dan komik anak menjadi mendesak.

Tahun 1978 Eisner menerbitkan komik sepanjang 178 halaman dan bersikeras menyebut komiknya sebagai novel grafis. Novel grafis melepaskan diri dari komik walaupun dalam bentuk (*form*) hampir tidak terdapat perbedaan. Novel grafis mengkhususkan diri untuk pembaca dewasa yang menginginkan bacaan yang lebih menantang, dengan mengangkat tema-tema pandangan hidup dan politik si pengarang. Genre populer yang memiliki bobot cerita yang dangkal, dirubah menjadi sebuah karya yang layak diperbincangkan.

Penulis melihat novel grafis belum banyak dieksplorasi di Indonesia khususnya di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI. Novel grafis belum banyak menjadi bahan penelitian atau penciptaan. Hasil observasi penulis di Perpustakaan UPI, baru dua tesis mengenai novel grafis yaitu pembahasan tentang novel grafis “Epileptik” dan “V for Vendetta”. Komikus Indonesia pun masih belum banyak menerbitkan karya novel grafis. Format novel grafis bersama komik majalah memiliki proporsi terendah dalam pemetaan yang dilakukan oleh Tirtaatmadja dkk.



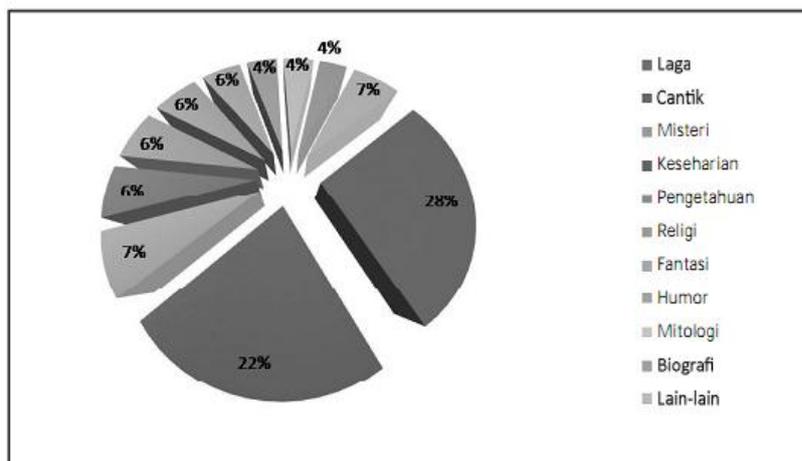
Bagan 1.1. Proporsi Format Buku Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008.
Sumber: Tirtaatmadja, dkk. (2012, hlm.85).

Komik Indonesia (bukan hanya novel grafis) secara umum dianggap diam di tempat oleh para penggemarnya. “...memuji komik Indonesia masa lalu ataupun cara mengeluhkan keterpurukannya sekarang telah menjadi sangat klise dan dapat

dianggap sebagai penanda kebuntuan.” (Adjidarma, 2011, hlm. 5). Berdasarkan hal itu, penulis ingin ikut berkarya bersama para komikus sehingga memberikan kontribusi yang baik kepada komik Indonesia.

Manusia sebagai makhluk yang memiliki keinginan untuk bertahan hidup dan berkembang biak, juga memiliki keinginan untuk bercerita. Menelurkan gagasan yang bisa sampai ke generasi setelahnya. Menyisipkan potongan diri sendiri ke dalam sebuah karya dan menjadikannya sebagai representasi, sehingga dengan lantang berteriak inilah aku! Sloan mengatakan “Ceritakan kepadaku tentang diriku. Aku ingin lebih hidup. Beri aku diriku.” (dalam Novakovich, 2003, hlm. 67). Penulis memilih cerita drama romantis. Sebagai tema yang membumi dan hampir semua orang memiliki pengalaman cinta. Pengambilan “Waktu” sebagai judul novel grafis merupakan simbol perjalanan hidup tokoh cerita atau bahkan penulis sendiri.

Pemilihan genre drama romantis juga diperkuat dengan pemetaan komik Indonesia oleh Tirtaatmadja, dkk (2012, Hlm. 85). Cerita laga dan serial cantik mendapat tempat teratas.



Bagan 1.2. Proporsi Tema Cerita dalam Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008.
Sumber: Tirtaatmadja, dkk. (2012, hlm.87).

Berdasarkan data dan temuan penulis terhadap novel grafis, maka penulis memantapkan hati untuk membuat skripsi penciptaan berjudul: Novel Grafis “Waktu”.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada keberadaan novel grafis yang mampu menjadi media yang menampilkan kedewasaan dalam komik yang menjadi pilihan bentuk berkarya, maka penelitian yang akan dilaksanakan terfokus pada proses pembuatan karya novel grafis yang berjudul “Waktu”. Proses yang berawal dari sebuah konsep hingga berakhir menjadi sebuah produk. Dengan demikian rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana konsep karya novel grafis “Waktu”?
2. Bagaimana analisis unsur visual komik pada novel grafis “Waktu”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab masalah-masalah tersebut.

Penelitian ini bertujuan:

1. Menjelaskan konsep novel grafis “Waktu”.
2. Menganalisa unsur visual komik pada novel grafis “Waktu”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari Segi Teoretis

Untuk menemukan dan mengembangkan konsep berkarya yang kreatif, mengemukakan metode dalam berkarya novel grafis, dan menjelaskan teknik berkarya sehingga menghasilkan karya yang baik. Teori tersebut dapat dijadikan acuan oleh mahasiswa seni rupa yang akan membuat komik, khususnya novel grafis.

2. Manfaat dari Segi Praktis

Mewujudkan karya novel grafis yang mutakhir dan mampu menjadi standar minimal dalam menciptakan karya novel grafis bagi mahasiswa Departemen Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia. Juga memberikan gambaran terhadap proses berkarya novel grafis untuk komikus yang ingin membuat karya novel grafis.

E. Susunan Laporan Penciptaan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya Novel Grafis yang berjudul “Penciptaan Novel Grafis “Waktu” adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, yang berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, berisi tentang: Komik, Sejarah Komik, Klasifikasi Komik, Unsur Visual Komik, Unsur Cerita Komik.

BAB III METODE PENCIPTAAN, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya.

BAB IV ANALISIS VISUALISASI KARYA, berisi analisis dan pembahasan karya novel grafis yang diciptakan berdasarkan landasan teori pada bab dua.

BAB V PENUTUP, bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.