

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kabupaten Lebak merupakan sebuah kabupaten di Provinsi Banten yang beribukota Rangkasbitung. Secara geografis yang berbatasan dengan Kabupaten Serang dan Kabupaten Tangerang di utara, Provinsi Jawa Barat di timur, Samudera Hindia di selatan, serta Kabupaten Pandeglang di barat. Kota ini dilintasi jalur kereta api Jakarta-Merak. Kabupaten ini telah mengalami perubahan sistem pemerintahan yang berbeda-beda mulai dari tergabungnya dalam Kesultanan Banten pada abad ke-19, menjadi daerah setingkat kabupaten Banten Kidul (Banten Selatan) pada masa pemerintahan Inggris di bawah Letnan Gubernur Jendral Thomas Stamford Raffles (1811-1826), hingga menjadi wilayah Keresidenan Banten oleh pemerintahan Belanda pada tanggal 02 Desember 1828. Tanggal tersebut dijadikan acuan sebagai dalam penentuan hari jadi Kabupaten Lebak sampai saat ini. Perjalanan sejarah yang cukup panjang memungkinkan Kabupaten Lebak memiliki berbagai peristiwa penting yang mempengaruhi sosial dan kebudayaan masyarakatnya. Kondisi pada kolonialisme Belanda di Kabupaten Lebak diungkap di dalam novel berjudul “Max Havelaar” karya Multatuli. Di dalam novel tersebut terdapat kisah yang menceritakan ketidakadilan pemerintah daerah kepada masyarakatnya akibat sistem budaya yang ditanamkan. Kisah ini diinterpretasikan sebagai sepasang pemuda asli masyarakat dari Kabupaten Lebak bernama Saidja dan Adinda yang hidup berjuang bersama melawan ketidakadilan, hingga pada akhirnya kisah ini sudah menjadi bagian dari Kabupaten Lebak sebagai cerita rakyat atau folklor. Sebagai warga Kabupaten Lebak, penulis berpendapat bahwa sudah selayaknya kisah ini diperkenalkan kepada khalayak umum dan diturunkan kepada generasi selanjutnya. Namun, sangat disayangkan Kisah *Saidja dan Adinda* yang dimuat dalam karya sastra tersebut kurang diketahui karena minat baca dan budaya literasi warga negara Indonesia dalam rentang umur 10-19 tahun (remaja) sangat rendah. Dilansir dari situs Bisnis.com (<https://banten.bisnis.com>, diakses Februari 2021) khusus di Kabupaten Lebak, menurut Kepala Dinas

Perpustakaan dan Arsip Daerah (BPAD) Kabupaten Lebak Asep Komar pada sambutan pembukaan Perpustakaan Multatuli Rangkasbitung dikatakan minat baca hanya mencapai 22% dari total penduduk 1,2 juta. Merespon dari isu tersebut penulis melakukan survei terhadap 26 orang remaja dengan rentang usia 11-19 tahun dari Kabupaten Lebak pada Maret 2022 tentang detail Kisah *Saidja dan Adinda*, lalu diperoleh hasil 51,4% tidak mengetahui kisah ini sedangkan 48,6% menjawab lumayan mengetahui, dan 0% yang menjawab mengetahui. Artinya kurang dari setengah partisipan yang mengikuti survei mengetahui secara umum kisah dari *Saidja dan Adinda* dan masih lebih banyak yang tidak mengetahui sama sekali.

Hal di atas selaras dengan isu dari salah satu artikel yang dimuat oleh Kemendagri (<https://perpustakaan.kemendagri.go.id/>, diakses Februari 2021) bahwa Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara yang berkaitan dengan tingkat literasi atau berada dalam 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Hal ini berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis pada *website Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2019. Serta kecenderungan masyarakat Indonesia rentang umur 10 -19 tahun (remaja) yang lebih senang melihat atau mendengar informasi visual daripada harus membaca dan menyimpulkan sendiri tentang informasi apa yang didapat. Seperti yang dilansir oleh berita harian Tempo.co (<https://nasional.tempo.co/>, diakses Februari 2021) “sebanyak 10% masyarakat Indonesia yang umurnya diatas 10 tahun gemar membaca, dan 90% penduduk gemar nonton televisi dan tidak suka membaca”.

Kemudian dengan survei yang sama dengan yang dilakukan penulis untuk mengetahui minat baca masyarakat di Kabupaten Lebak dengan instrumen pertanyaan “Jika saudara/i berkesempatan mengetahui kisah Saidja dan Adinda dari sebuah karya, bentuk karya apa yang diminati?”, hasil jawaban responden terhadap bentuk karya kisah Saidja dan Adinda yang diinginkan diperoleh data sebagai berikut 27% memilih karya film, 24,3% memilih karya buku komik, 21,1% memilih karya buku cerita dan sisanya memilih bentuk karya lainya seperti teater, musik dan lainya. Artinya sebagian besar responden lebih meminati karya yang memiliki

unsur visual ketimbang karya tekstual. Dilansir dari artikel Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo (<https://perpustakaan.kulonprogokab.go.id/> diakses Februari 2021) kepala kantor Perpustakaan Nasional Sri Sularsih dalam acara *Safari Gerakan Nasional Gemar Membaca* di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, mengatakan bahwa kebanyakan orang Indonesia tidak suka membaca dan kurang tertarik dengan informasi berupa huruf-huruf dan lebih tertarik dengan informasi berupa visual atau audio.

Dari permasalahan di atas mengakibatkan sulitnya sebuah informasi yang sangat penting untuk masyarakat umum dan masyarakat Kabupaten Lebak ini diketahui padahal semuanya sudah tercatat dalam berbagai buku salah satunya seperti Novel Max Havelaar karya Multatuli. Diperlukan sebuah inovasi penyampaian informasi dengan lebih kreatif dan menarik sebagai bentuk upaya peningkatan minat baca di Kabupaten Lebak. Penulis menyimpulkan seseorang akan belajar dengan maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Melihat kecenderungan masyarakat Indonesia atau khususnya masyarakat di Kabupaten Lebak lebih tertarik dengan informasi visual atau audio. Desain komunikasi visual bisa hadir di tengah permasalahan ini sebagai solusi. Karena informasi berupa materi bisa dimaksimalkan dengan sebuah visual. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta, diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya. Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas dari seorang pustakawan. Karena itu penulis ingin berinovasi dengan tema Kabupaten Lebak dan Kisah Saidja dan Adinda sebagai ide penciptaan buku komik. Selain karena komik merupakan media yang efektif untuk pengembangan kisah Saidja dan Adinda ini, penulis dalam menempuh pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Rupa mengambil fokus di bidang ilustrasi yang memiliki kaitan erat dengan desain komunikasi visual dan komik sebagai salah satu bentuk karyanya. Diharapkan penulis dapat mengembangkan teori dan teknik yang sudah di pelajari selama menempuh pembelajaran di Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI.

Selain dari paparan diatas penulis terinspirasi dari beberapa karya yang memiliki tema yang sama seperti Opera *Saidja dan Adinda* karya Ananda Sukarlan (2019), Komik *Sadija Adinda* karya Sukma dkk (2010), Komik *Saidja dan Adinda* karya Gerdi WK (2022), serta Film *Max Havelaar* (1978) yang dibawa Fons Rademakers. Masing-masing memiliki pengemasan cerita dan visual yang menarik. Selain itu penulis juga mengambil beberapa referensi teknik dan tema dari beberapa skripsi penciptaan terdahulu seperti skripsi Rizkia Amalia Hermawanti berjudul *Komik-Strip Digital "Pamali" dari Karakter Tokoh Folklore Sunda* (2018), skripsi Muhammad Fauzan berjudul *Isu Rasisme Sebagai Ide Gagasan Penciptaan Karya Komik Superhero* (2022), dan skripsi Shafira Octaviany berjudul *Pengembangan Komik Strip Edukasi Dampak Kecanduan Konten Gawai* (2022). Sesuai observasi penulis di Departemen Seni Rupa belum ada skripsi penciptaan mengenai komik *Saidja dan Adinda* sehingga penulis yang memiliki konsentrasi ilustrasi ini tertarik untuk membuat tugas akhir membuat buku komik tentang kisah *Saidja dan Adinda* dengan teknik digital, gaya semi kartun dan warna *full color*.

Berdasarkan ide dan gagasan yang dipaparkan, penulis akan mengangkat tema Kisah *Saidja dan Adinda* dalam Novel Max Havelaar (Multatuli) untuk menciptakan buku komik dengan judul "KISAH SAIDJA DAN ADINDA DARI KABUPATEN LEBAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BUKU KOMIK".

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka perumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan ide kisah *Saidja dan Adinda* dalam bentuk buku komik?
2. Bagaimana visualisasi dan deskripsi estetis ide kisah *Saidja dan Adinda* dari Kabupaten Lebak sebagai buku komik?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penulisan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan ide Kisah *Saidja dan Adinda* dalam bentuk buku komik

2. Visualisasi dan deskripsi estetis ide Kisah *Saidja dan Adinda* dari Kabupaten Lebak sebagai buku komik.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan pembuatan skripsi penciptaan karya yang dibuat oleh penulis:

1. Manfaat bagi penulis, yakni diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, serta sumbangan informasi mengenai kisah Saidja dan Adinda dari Kabupaten Lebak yang akan memicu kreatifitas bidang-bidang lainnya. Selain untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Indonesia
2. Manfaat akademik, yakni upaya mengembangkan konsep penciptaan pengkaryaan seni rupa yang ada untuk menjadi bagian dalam disiplin ilmu. Konsep yang baru tersebut akan diuji cobakan oleh peneliti selanjutnya di lain tempat
3. Manfaat Profesional, yakni selain sebagai portofolio penulis sebagai ilustrator, juga sebagai bentuk kajian yang dapat diikuti dan dikembangkan oleh para ilustrator, Desainer, Seniman dan pegiat kreativitas lainnya.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat berdasarkan pengelompokan pokok-pokok pikiran yang tercantum didalam beberapa bab sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, manfaat penciptaan dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan teori mengenai novel, sejarah Kabupaten Lebak, komik, landasan kajian faktual maupun empirik.

3. BAB III METODE PENCIPTAAN

Didalam BAB ini berisi tentang metode penciptaan karya yang dilalui oleh penulis untuk mencapai karya akhir.

4. BAB IV PEMBAHASAN DAN VISUALISASI KARYA

Deskripsi karya mengenai pembahasan ide dan visualisasi karya berdasarkan deskripsi karya yang ada dalam landasan teori.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB yang terakhir ini terdapat simpulan dan saran dari hasil penciptaan karya untuk memberi kesan dan pesan ke depannya.