

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Negara yang besar adalah negara yang mampu menghormati jasa para pahlawannya, kata – kata ini memang tepat ditujukan kepada negara seperti Indonesia yang memiliki sejarah kepahlawanan yang sangat panjang yang dijajah kurang lebih hampir 200 tahun lamanya. Untuk menghormati para pahlawan, berbagai macam cara telah dilakukan mulai dari mengabadikan nama para pahlawan dari nama jalan, gedung, stadion, bandara, dan museum tak terkecuali. Taman makam pahlawan, tugu monumen peringatan dan berbagai museum dan tempat bersejarah lainnya pun dijaga dan dirawat dengan baik oleh pemerintah, tetapi semua itu hanya menjadi bangunan historis yang menghiasi hampir setiap kota di Indonesia, semangat dan keberanian dari para pahlawan tersebut tidak tercermin dalam kehidupan bermasyarakat. Masyarakat disibukkan dengan berbagai aktivitas pekerjaan, gaya hidup sekuler , korupsi merajalela dan bahkan kriminalitas yang sangat tidak manusiawipun hampir terjadi tiap hari di Indonesia.

Salah satu cerita kepahlawanan yang cukup menarik adalah salah satu dari pemberontakan dari PETA (singkatan dari Pembela Tanah Air) yang terjadi di Blitar pada tanggal 14 Februari 1945 yang dipimpin oleh Sudanco Supriyadi. PETA adalah tentara bentukan Jepang yang sebenarnya bertujuan untuk melatih tentara untuk keperluan Jepang dalam perang Pasifik sehingga Jepang tidak kesulitan untuk mendapatkan suplai orang yang tak terhingga yakni orang Indonesia yang jumlahnya sangat besar. Pasukan PETA dikarantina dan dilatih dengan keras oleh tentara Jepang, mereka sangat patuh dan disiplin terhadap pemerintahan Jepang. Tetapi mereka tidak tahu keadaan yang terjadi di luar sana, rakyat di paksa kerja atau disebut juga *romusha*. Saat para tentara PETA sudah selesai masa pelatihannya sudah saatnya mereka ditugaskan di luar markas besar Jepang. Saat pertama kali keluar tentara PETA sangat kaget melihat keadaan diluar yang sangat tidak sesuai dengan apa yang dibayangkan selama ini, mereka telah di peralat oleh Jepang. Ada satu peristiwa yang memicu pemberontakan yang dilakukan oleh Supriyadi yaitu

ketika tentara PETA harus memberi hormat kepada semua tentara Jepang meskipun kepada prajurit yang pangkatnya lebih kecil. Mulai saat itulah keyakinan mereka terhadap janji manis pemerintah Jepang luntur dan memicu pemberontakan PETA Blitar 1945. Pemberontakan PETA adalah pemberontakan yang merupakan titik balik atau awal dari kebangkitan bangsa Indonesia untuk mengusir penjajah Jepang. Berbagai macam versi hilangnya atau kematian Supriyadi menjadi legenda di kota Blitar. Hal ini menimbulkan inspirasi, semangat dan keberanian anggota PETA di seluruh Indonesia untuk ikut memberontak dan sampai akhirnya Bung Karno memproklamasikan kemerdekaan RI dan mengangkat Supriyadi sebagai menteri pertahanan yang pertama tetapi sejak dilantik Supriyadi tidak pernah muncul dan dinyatakan hilang (*Missing in Action*). Secara keseluruhan pemberontakan PETA di Blitar bisa dikatakan gagal, meskipun demikian yang perlu diambil dari pemberontakan tersebut adalah semangat juang dan keberanian yang sangat luar biasa.

Buku cerita bergambar berupa novel grafis mengenai latar sejarah pemberontakan PETA ini nantinya akan mempunyai peran bagi mereka yang ingin mengetahui latar belakang salah satu perjuangan dalam mencapai kemerdekaan Indonesia. Bentuk cerita bergambar berupa novel grafis mampu memberikan alur cerita yang dapat memainkan karakteristik tokoh yang lebih dapat dirasakan pembaca karena gaya bercerita yang lebih panjang lebar dan penataan panel yang lebih ekperimental. Selain itu dengan novel grafis, nilai sastra atau permainan kata – kata dapat lebih mengungkapkan isi dan makna cerita yang tidak dapat dicapai dengan pembuatan komik biasa.

1.2. Perumusan Masalah

1. Bagaimana latar sejarah pemberontakan PETA dituturkan ke dalam bentuk buku cerita bergambar (novel grafis) yang menarik bagi target audience?

1.3. Pembatasan Masalah

1. Objek yang dirancang adalah Novel Grafis yang menceritakan tentang latar belakang serta sejarah pemberontakan PETA 14 Februari 1945 yang dipimpin oleh Supriyadi.
2. Target market novel grafis ini adalah anak muda dan dewasa 17-40 tahun
3. Waktu pelaksanaan dilakukan pada Maret-Mei 2008

1.4. Tujuan Perancangan

1. Merancang buku novel grafis yang menuturkan latar sejarah pemberontakan PETA yang menarik bagi target audience.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Teoritis

Dapat memberikan sebuah gambaran tentang pemberontakan PETA yang dokumentasinya sangat minim, serta dapat mengenalkan sejarah PETA yang kurang diekspos.

Menanamkan nilai kepahlawanan, keberanian dan semangat juang yang tinggi dalam benak masyarakat luas.

1.5.2. Praktis

Manfaat perancangan ini bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual adalah mengasah kreativitas dalam mengolah tampilan visual dan verbal secara kreatif yang diterapkan dalam pembuatan novel grafis ini.

Adapun manfaat perancangan novel grafis mengenai latar sejarah perkembangan filsafat modern bagi dunia ilustrasi dan buku bacaan Indonesia adalah menambah referensi dunia bacaan mengenai sejarah dan memberikan inspirasi untuk terus menerbitkan buku-buku yang informatif dan edukatif lainnya.

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan studi kepustakaan. Pencarian data lain juga dilakukan melalui internet untuk mendapatkan data-data yang menunjang. Observasi dilakukan dengan pengamatan buku-buku novel grafis yang terkait. Sedangkan studi kepustakaan dilakukan untuk mendapat teori-teori yang menunjang permasalahan. Data kepustakaan diambil dari koleksi buku di museum Bung Karno di Blitar. Data wawancara dari saksi hidup pemberontakan PETA digunakan sebagai referensi penunjang.

1.6.2. Metode Analisis Data

Data-data yang telah terkumpul melalui metode pengumpulan data di atas dianalisis secara analitik dengan pendekatan estetis.

1.7. Definisi Konseptual

Novel grafis cukup berhubungan erat dengan komik karena memang pada dasarnya novel grafis termasuk dalam kategori komik hanya saja terdapat perbedaan tipis antara novel grafis dengan komik konvensional, yaitu seperti yang diterangkan oleh Satrio bahwa "novel grafis tidak hanya bertumpu pada kekuatan gambar seperti pada komik biasa, juga tidak pada kekuatan teks seperti layaknya novel. Kedua aspek visual dan bahasa menjadi unsur penting bersama-sama" (para. 6).

Komik menurut Wikipedia *The Free Encyclopedia*, komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.

Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. ("Komik").

Novel Grafis (*graphic novel*)

Eisner menerangkan bahwa novel grafis adalah istilah yang digunakan untuk sebuah karya visual grafis yang berbasis komik, hanya saja dengan panjang cerita dan konsep cerita yang lebih kompleks, dan biasanya ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa (3-4).

1.8. Konsep Perancangan

1.8.1. Perancangan Kreatif

Teknik penceritaan dalam novel grafis ini dilakukan pada sudut pandang orang ketiga melalui sebuah karakter utama yaitu Supriyadi. Penceritaan dilakukan mulai dari latar belakang sang tokoh, terjadinya pemberontakan, dan akhir dari pemberontakan sampai pelarian sang tokoh (terdapat berbagai macam versi ending dari pelarian Supriyadi).

1.8.2. Perancangan Tata Visual / Desain

Visualisasi yang akan ditampilkan menggunakan gaya desain sendiri dengan corak ilustratif realis dengan sudut pandang orang ketiga melalui sebuah karakter utama. Target market dari novel grafis ini adalah remaja hingga dewasa, maka penggambaran visual akan memakai simbol-simbol yang diperlukan dengan uraian kalimat-kalimat deskriptif.

Penggunaan alur flashback dan maju untuk menambah suasana dramatis dan tidak membosankan. Potongan adegan yang membuat pembaca berkeinginan untuk mengikuti gambar berikutnya.

Penggunaan teknik hitam putih untuk eksekusi novel grafis ini dimaksudkan untuk memberikan suasana (mendramatisir) yang tidak dapat dicapai dengan penggunaan teknik berwarna. Permainan bayangan gelap terang yang sangat kontras untuk menghasilkan tampilan yang terkesan serius dan dapat memberikan suasana yang dapat membantu mengekspresikan pesan yang akan disampaikan.

1.9. Sistematika Penulisan

1. PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang Masalah
- 1.2. Rumusan Masalah
- 1.3. Batasan Masalah
- 1.4. Tujuan Perancangan
- 1.5. Manfaat Perancangan
 - 1.5.1. Bagi Masyarakat
 - 1.5.2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
 - 1.5.3. Bagi Dunia Ilustrasi dan Buku Bacaan Indonesia
- 1.6. Metode Perancangan
 - 1.6.1. Metode Pengumpulan Data
 - 1.6.2. Metode Analisis Data
- 1.7. Definisi Operasional dan Konseptual
- 1.8. Konsep Perancangan
- 1.9. Sistematika Penulisan
- 1.10. Skematika Perancangan
- 1.11. Daftar Pustaka

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

- 2.1. Studi Literatur
- 2.2. Tinjauan Judul Perancangan
 - 2.2.1. Perancangan Desain Komunikasi Visual
 - 2.2.2. Gambar Ilustrasi
 - 2.2.3. Cerita Bergambar
- 2.3. Tinjauan Novel Grafis
 - 2.3.1. Pengertian Novel Grafis
 - 2.3.2. Sejarah Novel Grafis di Dunia
 - 2.3.3. Sejarah Novel Grafis di Indonesia
 - 2.3.4. Tinjauan Kondisi Novel Grafis di Indonesia
 - 2.3.5. Potensi Novel Grafis di Indonesia

3. KONSEP DESAIN

3.1. Tinjauan Tentang Gambar

3.1.1. Tinjauan Tentang Unsur Gambar

3.1.1.1. Garis (*Line*)

3.1.1.2. Kualitas Gelap Terang (*Value*)

3.1.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

3.1.1.4. Pola (*Pattern*)

3.1.1.5. Tekstur (*Texture*)

3.1.1.6. Warna (*Colors*)

a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

b. Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Illustrasi

c. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

d. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

e. Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya

f. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

3.1.2. Tinjauan Unsur Komposisi

3.1.2.1. Penataan *Layout*

a. Komposisi Secara Umum (Vertikal-Horisontal)

b. Perkembangan Komposisi

c. Warna dalam Komposisi

3.1.2.2. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

3.1.2.3. Tinjauan Tata Cahaya

3.1.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi

3.1.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

3.1.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

3.1.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

3.1.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

3.1.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

3.1.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

- 3.2. Konsep Kreatif Perancangan Novel Grafis
 - 3.2.1. Khalayak Sasaran
 - 3.2.2. Tujuan Kreatif
 - 3.2.3. Strategi Kreatif
- 3.3. Konsep Rancangan Novel Grafis
 - 3.3.1. Judul Rancangan Novel Grafis
 - 3.3.2. Tema Cerita
 - 3.3.3. Maksud dan Tujuan
 - 3.3.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan
 - 3.3.5. Ukuran dan Jumlah Halaman
 - 3.3.6. Sinopsis
 - 3.3.7. Setting Cerita
 - 3.3.8. Konflik
- 3.4. Konsep Karakter Tokoh Cerita
 - 3.4.1. Karakter Tokoh Utama
 - 3.4.2. Karakter Tokoh Pendukung
- 3.5. Konsep Dasar Gaya Desain
- 3.6. Konsep Warna
- 3.7. Teknik Pengerjaan
- 3.8. Konsep *Font*
- 3.9. *Storyline*
- 4. LAYOUT DESAIN**
 - 4.1. *Layout* Desain
 - 4.1.1. *Layout* Poster Pameran
 - 4.1.2. *Layout* Sarana Pendukung Promosi
 - 4.1.3. *Layout* Katalog
 - 4.1.4. *Layout* Sampul Depan dan Sampul Belakang Novel Grafis
 - 4.1.5. *Layout* Novel Grafis Secara Keseluruhan
 - 4.2. Visualisasi Rancangan Novel Grafis (Hasil)
- 5. PENUTUP**
 - 5.1. Kesimpulan
 - 5.2. Saran

1.10. Skematika Perancangan

