

## 2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

### 2.1. Studi Literatur

Berdasarkan *Wikipedia The Free Encyclopedia*, Di tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana ia mendefinisikan komik sebagai "tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik." Sebelumnya, di tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, "susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide". Dalam buku *Understanding Comics* (1993), Scott McCloud mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai "*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*" ("Komik", para. 2-3).

Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi pasti komik. Sebagian di antaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan image dan teks, dan sebagian lain lebih menekankan sifat kesinambungannya (*sequential*). Definisi komik sendiri sangat dinamis karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti:

1. *Picture stories* – Rodolphe Topffer - 1845
2. *Pictorial narratives* – Frans Masereel dan Lynd Ward - 1930-an
3. *Picture novella* – Drake Waller - 1950-an
4. *Illustories* – Charles Biro - 1950-an
5. *Picto-fiction* – Bill Gaine - 1950-an
6. *Sequential art (graphic novel)* – Will Eisner - 1978
7. *Nouvelle manga* – Frederic Boilet - 2001 (para. 5)

Purwantari menulis bahwa novel grafis (*graphic novel*) adalah istilah yang dipopulerkan pertama kali oleh Will Eisner di Amerika Serikat pada paruh terakhir tahun 1970-an, merujuk pada sebuah bentuk komik yang mengambil tema-tema lebih serius dengan panjang cerita seperti halnya sebuah novel dan ditujukan bagi pembaca bukan anak-anak (para. 5).

Lebih lanjut Satrio menerangkan istilah novel grafis itu sendiri sebetulnya cukup membingungkan. Istilah "novel" sebelumnya telah memiliki pemahaman sendiri. Demikian pula halnya istilah dan pemahaman masyarakat tentang grafis. Oleh karena itu, istilah novel grafis ini memiliki arti ganda. Bahkan, dalam kesempatan lain, Eisner sendiri akhirnya malah merasa dibatasi dengan istilah itu. Ia lebih memilih istilah "sastra grafis" atau "cerita grafis".

Satrio menjelaskan perbedaan mulai terasa ketika alur cerita yang tertuang dalam rupa bahasa kata dalam balon teks atau dalam rupa bahasa visual lewat tarikan garis ekspresi wajah, bahasa tubuh, maupun sekuen gerak-gerak gambar yang berurutan itu mulai dinikmati. Suasana ringan yang biasanya didapat ketika menikmati komik-komik biasa akan sulit didapatkan pada karya novel grafis. Sebaliknya, cara penyampaian yang tidak biasa, baik dalam penyampaian teks maupun dalam penyampaian adegan-adegan visual yang begitu kreatif memakai aneka teknik perspektif, dengan segera akan membawa pembaca pada keunikan gaya bertutur sang pencerita yang punya ciri khasnya masing-masing, sama halnya seperti ketika sedang menikmati sebuah karya sastra. Hingga di sini langsung terasa perbedaan dengan komik atau novel dalam pengertian konvensional. Novel grafis tidak hanya bertumpu pada kekuatan gambar seperti pada komik biasa, juga tidak pada kekuatan teks seperti layaknya karya novel. Kedua aspek visual dan bahasa lalu jadi unsur penting bersama-sama (para. 6).

## **2.2. Tinjauan Judul Perancangan**

Sesuai dengan judul yang diangkat, yaitu "Perancangan Novel Grafis tentang Pemberontakan PETA di Blitar tahun 1945", maka di sini akan dibahas mengenai definisi-definisi dari judul di atas:

Menurut Eisner novel grafis (*graphic novel*) 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). Keterangan mengenai novel grafis lebih lanjut akan dibahas pada bagian tinjauan buku bacaan.

### Definisi PETA (PEMBELA TANAH AIR)

Secara umum, Pembela Tanah Air disingkat PETA adalah kesatuan militer yang dibentuk Jepang dalam masa pendudukan Jepang di Indonesia. Tentara Pembela Tanah Air dibentuk pada tanggal 3 Oktober 1943 berdasarkan maklumat Osamu Seirei No 44 yang diumumkan oleh Panglima Tentara Keenambelas, Letnan Jendral Kumakichi Harada sebagai Tentara Sukarela. Pelatihan pasukan PETA dipusatkan di kompleks militer Bogor yang diberi nama Jawa Bo-ei Giyûgun Kanbu Resentai.

Pembentukan PETA dianggap berawal dari surat Raden Gatot Mangkupradja kepada Gunseikan (kepala pemerintahan militer Jepang) pada bulan September 1943 yang antara lain berisi permohonan agar bangsa Indonesia diperkenankan membantu pemerintahan Jepang di medan perang. Ada pendapat bahwa hal ini merupakan strategi Jepang untuk membangkitkan semangat patriotisme dengan memberi kesan bahwa usul pembentukan PETA berasal dari kalangan pemimpin Indonesia sendiri.

Lahirnya tentara sukarela PETA merupakan realisasi konsensus politik perjuangan para tokoh nasional pada waktu itu untuk menyusun suatu kelengkapan kekuatan inti dalam menyongsong kemerdekaan bangsa Indonesia.

PETA terdiri dari banyak kesatuan dan masing - masing berkekuatan satu batalyon yang disusun secara kedaerahan (keresidenan). Bila diperhatikan susunan batalyon dan latihan yang diberikan kepada anggotanya, dapat diperoleh kesan bahwa pasukan PETA akan ditugaskan untuk menjalankan perang gerilya di bawah pimpinan perwira Jepang, apabila Sekutu menyerang dan menduduki wilayah Nusantara.

Pulau Jawa dan Sumatra dalam banyak hal menunjukkan persamaan, karena pada kedua pulau tersebut pemerintah pendudukan dijalankan di bawah komando Rikugun (angkatan darat) dan diluar kedua pulau tersebut dilakukan oleh pemerintah pendudukan di bawah Kaigun (angkatan laut).

Pembentukan Jawa Kyodo bo ei gyugun (pasukan sukarela untuk membela tanah Jawa) pengajuan surat permohonannya dilakukan pada tgl 7 September 1943 oleh Pak Gatot Mangkuprojo, seorang tokoh pergerakan

nasional kepada Siko Sikikan (panglima tertinggi) dan kepada Gunseikan (kepala pemerintahan militer) Jepang.

Di dalam surat itu, beliau memohon agar pemerintah militer Jepang membentuk sebuah Barisan Sukarela yang segenap anggotanya terdiri dari orang-orang Indonesia.

Berita mengenai surat permohonan itu mendapat sambutan hangat dari seluruh lapisan masyarakat, Bung Karno dan Bung Hatta dalam bulan itu juga dengan resmi mendukungnya.

Pada tanggal 3 Oktober 1943 permohonan dikabulkan oleh pemerintah militer Jepang, maka pada tgl tersebut Gunsireikan (Panglima tentara ke 16) LetJen Kumakici Harada mengeluarkan sebuah peraturan yang dikenal dengan nama Osamu Seirei no. 44 yang berjudul "Pembentukan pasukan sukarela untuk membela tanah air".

Satu fakta bahwa PETA didirikan semasa pendudukan Jepang, dengan sendirinya perlengkapan, persenjataan dan lainnya disediakan oleh Jepang. Namun demikian yang penting adalah motivasi yang mendorong pemuda Indonesia, khususnya para pimpinan untuk memasuki PETA pada waktu itu. Motivasi yang menjadi landasan adalah perjuangan politik yang sama nilainya dengan perjuangan pada saat proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia nantinya.

Motivasi ini menjiwai kesadaran seperti yang dilukiskan oleh seorang penulis Belanda, Pierre Hejboer di dalam bukunya yang terbit setelah revolusi fisik berakhir, bahwa "pada suatu saat diperlukan suatu tentara yang harus membela Indonesia yang merdeka dan berdaulat".

Kesempatan, wadah dan saat yang tepat dan disediakan oleh sejarah adalah PETA di dalam masa pendudukan Jepang, yaitu dengan membangkitkan semangat keprajuritan bangsa Indonesia kembali.

Sebelumnya, persiapan jiwa dan semangat kemerdekaan telah dirintis secara "modern" dalam lingkup nasional sejak tahun 1908 pada masa kolonialisme Belanda. Persiapan fisik dan mental termasuk semangat keprajuritan menyongsong kemerdekaan yang pada suatu saat pasti akan tiba,

banyak dilakukan secara kebetulan bersamaan waktunya dengan masa pendudukan tentara Jepang.

Pembentukan PETA dimulai dengan memilih calon - calon perwira, yakni calon untuk komandan regu (Bundancho), komandan peleton (Shoodancho), komandan kompi (Cudancho) dan komandan batalyon (Daidancho):

Tidak lama kemudian Jepang mulai melatih calon - calon perwira pada tempat latihan dan pendidikan militer, seperti yang di Jawa disebut Jawa bo ei gyugun kanbu rensentai (korps latihan pemimpin tentara sukarela pembela tanah air di Jawa), salah satunya yang berada di Bogor.

Sejak permulaan latihan dan pendidikan militer, tempat dan ruang di antara 3 calon jabatan (mulai Shoodancho ke atas) tersebut dipisahkan, dan setelah pendidikan selesai perwira - perwira itu dikembalikan ke daerah asalnya

Beberapa orang perwira, bintanga dan tamtama Jepang bertindak sebagai penasehat dan pengawas serta ditempatkan di Daidan-daidan. Dalam waktu singkat berdirilah dimana-mana kesatuan PETA di bawah pimpinan perwira - perwira muda, hal ini menambah harga diri dan merupakan kebanggaan tersendiri bagi rakyat yang telah sejak lama mendambakan angkatan perang sendiri.

Khusus bagi para perwira, saat rekrutisasi oleh Jepang tidak dijanjikan suatu "pola jenjang karier" yang lazim bagi suatu golongan profesional dan tidak ada bayangan pengaturan pensiun.

Motivasi pada waktu itu hanyalah "semangat keinginan membela tanah air" serta "memperoleh ketrampilan militer" dari suatu negara Asia yang pernah dapat mengalahkan tentara bangsa kulit putih yang selalu digambarkan lambang supremasi teknologi militer dunia di mata bangsa jajahan.

Selain pasukan PETA, berbagai organisasi kemasyarakatan kala itu juga menganjurkan latihan kemiliteran, hasilnya rakyat dan pemuda belajar baris berbaris dan memanggul senapan kayu atau bambu yang sudah dipotong dengan panjang kurang lebih 1,8 meter.

Pada akhir tahun 1944 dan permulaan 1945 suasana makin panas, bukan hanya karena api serangan Sekutu makin menjilat Indonesia, tetapi api patriotisme Indonesia makin membara karena janji - janji kemerdekaan di ulur - ulur terus.

Tentara PETA di Jawa organisasinya di bawah koordinasi 3 orang Ciku bo ei sireiken (setingkat Corps):

- 1) Untuk Jawa Timur dipimpin MayJen Iwabe berkedudukan di Surabaya.
- 2) Untuk Jawa Tengah dipimpin MayJen Nakamura berkedudukan di Magelang.
- 3) Untuk Jawa Barat dipimpin MayJen Mabuci berkedudukan di Bandung.

Tiga Ciku bo ei sireiken berada di bawah komando Gunseireikan (setingkat Army) yang dijabat oleh Letnan Jenderal Kumakici Harada sebagai Panglima tentara ke 16 di Asia Tenggara.

Setelah itu timbul format2 baru seperti Angkatan Muda yang disponsori oleh pejabat2 resmi Jepang sendiri, kerja paksa sebagai romusha makin banyak dikirim ke Birma, Thailand, Brunei dan pulau2 Pasifik. Jepang menempatkan petugas2 di kantor yang dulunya diisi tenaga Indonesia, ini menunjukkan bahwa mereka semakin menggenggam kekuasaan, walau dalam ucapan menjanjikan kemerdekaan bagi Indonesia kelak di kemudian hari.

Sementara penguasa menguasai segala kebutuhan hidup, di pihak pemuda makin banyak kesempatan berkumpul, seperti adanya rapat pelopor, rapat tonarigumi (rukun tetangga), latihan bahaya udara dsbnya.

Kesempatan untuk mengembangkan kelompok informal dalam perjuangan makin ditingkatkan. Satu hal yang dapat dinilai positif bahwa seluruh rakyat diikutsertakan dalam persiapan pertahanan sipil, walaupun hanya sekedarnya dari desa sampai kota, di tiap sekolah, kantor, pabrik diadakan latihan dasar kemiliteran.

Jadi sebenarnya motivasi Jepang memberi kesempatan dan kelonggaran kepada rakyat dan pemuda Indonesia selain mengambil hati, juga memerlukan tambahan kekuatan militer kalau Sekutu sampai mendarat di tanah air kita, setidaknya pertahanan wilayah di garis belakang dapat diserahkan kepada rakyat kita.

Dalam catatan lain disebutkan seperti pernah disinggung di muka, pimpinan pemerintahan Jepang mulai melaksanakan siasat lain. Mereka berusaha mengerahkan sebanyak-banyaknya rakyat pribumi untuk bersama-sama tentara Jepang memerangi Sekutu. Untuk maksud tertentu pada 9 Maret 1943 didirikanlah gerakan baru ialah Pusat Tenaga Rakyat disingkat PUTRA. Maksudnya untuk mengerahkan tenaga rakyat bagi kepentingan aksi-aksi militer Jepang yang diselubungi dengan kata-kata menyiapkan Kemerdekaan Asia Timur Raya.

Pimpinannya diserahkan kepada "Empat Serangkai" (Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan Kyai Haji Mas Mansur), dibantu H. Sjimizu. Untuk mengambil hati golongan Islam dihidupkan kembali Majelis Islam A'la Indonesia, kemudian diganti namanya Majelis Syuro Muslimin Indonesia (Masyumi). PUTRA dirasakan oleh Jepang kurang efisien diganti dengan Jawa Hookokai (Perhimpunan Kebaktian Rakyat Jawa), dipimpin oleh Gunseikan dan Sumobuco.

Akhir bulan Oktober 1943, calon-calon perwira yang pertama dari seluruh pulau Jawa mulai di-latih di Jawa Boei Giyugun Kanbu Renseitai Bogor. Sedangkan para calon Bintara mendapat latihan di Cimahi. Latihan-latihan terhadap angkatan selanjutnya dilaksanakan dalam Boei Giyugun Kanbu Kyoikutai di Bogor, yang berlangsung antara bulan Januari sampai dengan bulan Oktober 1944.

Pada bulan Desember 1943 latihan terhadap angkatan pertama calon perwira PETA diakhiri. Pada tanggal 8 Desember para daidanco (Komandan Batalyon), dan cudanco (Komandan Kompi) dilantik di lapangan Gambir (kini Medan Merdeka Jakarta) dan diberi pedang, sejenis pedang perwira Jepang.. Kemudian mereka dikembalikan ke kota asal atau daerah asal masing-masing untuk ikut serta di dalam pembentukan daidan (Batalyon).

Demikianlah di setiap Karesidenan (syu) di Jawa muncul paling sedikit dua daidan pasukan PETA. Begitu pula di Karesidenan Kediri (Kediri Syu) telah terbentuk tiga daidan, yaitu: daidan Kediri, Blitar dan Tulungagung. Setelah daidan terbentuk, secara taktis ditempatkan di bawah pengendalian batalyon-batalyon Jepang (daitai) di dalam lingkungan masing-masing brigade (boeitai).

Di Jawa Timur yang menjabat sebagai komandan brigade (boeitaico) adalah Mayor Jenderal Iwabe Shigio.

Pengendalian antara daidan satu dengan yang lain sedemikian ketatnya, sehingga hubungan mereka hampir tidak ada. Adapun struktur tiap daidan adalah sebagai berikut: setiap daidan mempunyai empat cudan (kompi) yang masing-masing terdiri atas tiga syodan (peleton), sedangkan tiap syodan terdiri dari empat bundan (regu). Terdapat pula sebuah kelompok staf yang terdiri dari seorang dokter (eisei), seorang perwira peralatan (heiki), seorang perwira keuangan (keiri) dan seorang ajudan (fukukan). Sebuah bundan biasanya mempunyai 10 anggota dengan seorang komandan, sehingga sebuah syodan mempunyai kurang lebih 44 anggota, sebuah cudan mempunyai 132 dan sebuah daidan (termasuk anggota staf) mempunyai kurang lebih 535 anggota.

Selain itu pada tiap daidan ditempatkan beberapa perwira Jepang, calon perwira (minaraisyikan) dan bentara (kasyi-kan). Seorang perwira menjadi sennin syidokan (pengawas senior) yang mengawasi daidanco (komandan batalyon), sedangkan setiap cudanco (komandan kompi) didampingi oleh seorang (syidokan). Selanjutnya tugas para bentara adalah membantu para syidokan di dalam melatih prajurit PETA. Demikianlah setelah Dai II Daidan Blitar pada tanggal 25 Desember 1943, terbentuk dan bermarkas (honbu) di ksatrian bekas gedung MOSVIA di jalan Garum (kampung Bendogerit) Blitar.

Hidup prajurit PETA di dalam lingkungan daidan dipusatkan pada masalah kewajiban dan kesejahteraan pribadinya. Sedangkan kewajibannya terdiri atas dua kegiatan, pertama latihan, dan kedua membuat kubu-kubu (jinci). Dalam melaksanakan kewajibannya para cudanco dibantu oleh seorang syidokan (Perwira), serta syido-kasyikan (bentara). Pada umumnya hubungan antara perwira PETA dengan para syido-kan-nya dapat berjalan dengan baik, bahkan sering menjadi akrab. Tetapi hubungan dengan para syido-kasyikan-nya pada umumnya menjadi tegang. Hal ini rupanya disebabkan, oleh karena adanya diskriminasi antara tentara PETA dengan militer Jepang.

Di kalangan masyarakat, kedudukan dalam PETA dianggap kedudukan yang tinggi, bahkan status mereka seringkali dipandang lebih tinggi dari seorang kepala daerah. Tetapi di kalangan militer Jepang sendiri mereka, terutama para

perwiranya, dipandang lebih rendah. Hal ini tampak dengan adanya kenyataan, bahwa tamtama Jepang yang paling rendah pangkatnya sekali pun menghendaki supaya perwira-perwira Indonesia juga memberi hormat terlebih dahulu kepada mereka. Hal ini tentunya dapat menyinggung harga diri perwira PETA Indonesia, yang merasa telah mempunyai lambang status perwira berupa pedang yang diberikan pada waktu pelantikan, sehingga timbullah suasana saling membenci antara perwira-perwira Indonesia dengan tentara serta tamtama Jepang. Kebencian perwira Indonesia makin mendalam, apabila ia telah mengaiami pengaruh nasionalisme yang mendambakan kemerdekaan Indonesia.

Kebencian terhadap Jepang makin memuncak ketika anggota daidan PETA mengaiami kekecewaan, karena mereka telah menyaksikan sendiri kemelaratan dan kesengsaraan rakyat, sebagai akibat perlakuan fasisme Jepang.

Salah satu perwira PETA yang berani adalah Sudancho Supriyadi Supriyadi bersama ke enam budancho lainnya akhirnya memberontak pada tanggal 14 Februari 1945 setelah sekian lama memendam rasa benci dan bahkan rasa takut yang amat sangat terhadap pemerintahan penjajah Jepang yang semakin tidak manusiawi..

### 2.2.1. Perancangan Desain Komunikasi Visual

Desain berasal dari bahasa Inggris, *design*, yang berarti rancang dan bangun. Merancang berarti mengatur segala sesuatu sebelum bertindak. Dapat disimpulkan arti kata desain adalah proses-cara perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang (Masuwiek, para. 2).

Masuwiek juga menerangkan bahwa bagi mayoritas penduduk Indonesia, penggunaan istilah desain masih cukup asing, meskipun sebagian dari kegiatan desain sebenarnya sudah akrab dengan masyarakat, misalnya: menata, merancang, menempa, mengukir, menggambar, membangun, dan sebagainya. Istilah desain sendiri menurutnya belum sepenuhnya diterima sebagai ilmu formal, karena perkembangan ilmu desain sendiri masih relatif muda. Maka wajarlah jika pemahaman tentang desain baru terbatas pada hal-hal tertentu saja (para. 3).

Berdasarkan situs Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, Komunikasi grafis merupakan bidang profesi yang berkembang pesat sejak Revolusi Industri, saat informasi melalui media cetak makin luas digunakan dalam perdagangan, penerbitan dan informasi seni budaya. Perkembangan tersebut juga dipacu atas kesadaran yang semakin tinggi pada efektivitas bahasa rupa (visual) dalam komunikasi masa kini, sehingga bila sebelumnya nama bidang ini adalah *graphic arts*, yang masih dikonotasikan dengan seni, maka pada abad 20 menjadi *graphic communication* atau *visual communication*. Munculnya istilah “komunikasi visual” ini sebenarnya juga merupakan akibat dari semakin meluasnya media yang dicakup dalam bidang komunikasi lewat bahasa rupa ini: percetakan/grafika, film dan video, televisi, *web design*, dan CD interaktif (“KK Komunikasi Visual dan Multi Media”).

Pengertian komunikasi grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan atau pada bidang dua dimensi dan statis. Dasar terminologi diperlukan untuk membedakan antara komunikasi grafis dengan komunikasi visual. Komunikasi visual merupakan wadah dari berbagai kegiatan komunikasi yang menggunakan unsur rupa (visual) pada berbagai media: percetakan/grafika, luar ruangan (papan reklame), televisi, film/video, internet, dan lainnya, dua dimensi maupun tiga dimensi, baik yang statis maupun bergerak (*time based*).

Sedangkan komunikasi grafis merupakan bagian dari komunikasi visual dalam lingkup statis (*non time based*), dua dimensi, dan umumnya berhubungan dengan percetakan/grafika (para. 7).

Dengan penjelasan di atas, standar kompetensi bidang komunikasi grafis dipilah menjadi tiga sub-bidang, yaitu:

1. Desain Grafis: merancang/menyusun bahan (huruf, gambar, dan unsur grafis lain) menjadi informasi visual pada media cetak yang dimengerti publik.
2. Ilustrasi: menampilkan informasi dengan keterampilan gambar tangan dan penguasaan daya imajinasi.

3. Fotografi: menampilkan informasi dengan keterampilan menangkap cahaya melalui kamera dan kepiawaian memilih/mengolah hasil bidikan (para. 11).

Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan pada bidang ini, di antaranya adalah:

1. Pengetahuan, keterampilan dan kepekaan olah unsur rupa/desain (*line, shape, form, texture, space, tone, colour*) serta prinsip desain (*harmony, balance, rhythm, contrast, depth*).
2. Pengetahuan warna (lingkaran warna, *hue, analog, saturation, chromatic*) dan kepekaan warna baik additif (cahaya langsung) maupun subtraktif (pantulan/pigmen), pengetahuan warna monitor (RGB) dan warna untuk percetakan (CMYK, *Spot Colour*).
3. Khusus untuk sub bidang desain grafis disyaratkan memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam olah huruf/tipografi, istilah dalam tipografi, keterampilan mengolah huruf secara manual dan digital.
4. Khusus untuk sub bidang ilustrasi disyaratkan memiliki keterampilan menggambar dan kepekaan pada unsur gambar (garis, bidang warna, dan seterusnya).
5. Khusus untuk sub bidang fotografi disyaratkan memiliki pengetahuan dasar fisika cahaya (lensa dan film) dan kimia foto (para. 15).

#### 2.2.1.1. Perkembangan Desain Komunikasi Visual

Sejarah perkembangan desain sendiri secara tegas bisa dikatakan bermula dari Revolusi Industri di Eropa, meskipun dasar perkembangan desain juga ditentukan pertumbuhan seni rupa sejak manusia ada. Desain modern tidak terlepas dari era Revolusi Industri di mana manusia mempunyai kekuatan untuk mencipta mesin. Dengan adanya mesin, produk yang tadinya dikerjakan dengan tangan menjadi jauh lebih presisi dan massal. Efek dari kondisi itu adalah munculnya ketidakpuasan masyarakat akibat industrialisasi dan dehumanisasi

yang terus-menerus sehingga melahirkan gerakan Bauhaus pada tahun 1919 di Jerman. Gerakan ini dianggap sebagai titik perkembangan desain modern selanjutnya karena berhasil memadukan antara seni rupa dan industri. Dari gerakan ini pula, dikenal profesi *industrial design* yang dianggap cukup berperan dalam era pertumbuhan industri dunia di kemudian hari (Masuwiek, para. 11-12).

Masuwiek menulis di Indonesia pengembangan desain diawali dengan membentuk *Design Center* oleh Fakultas Perencanaan dan Sipil Institut Teknologi Bandung (ITB) pada tahun 1968 dan pada waktu itu diperkenalkan dalam Expo '70 di Osaka, Jepang. Sebelumnya pada tanggal 1 Agustus 1947, pendidikan menggambar diresmikan dengan nama Balai Pendidikan Universitas Guru Gambar, yang bernaung di bawah Fakultas Ilmu Pengetahuan Teknik Universitas Indonesia (para. 16).

Kardinata menjelaskan lebih lanjut bahwa perkembangan desain grafis di Indonesia dimulai saat istilah “desain grafis” diperkenalkan pada awal 1970-an, saat dua sekolah seni rupa tertua di Indonesia, ITB dan STSRI Asri, memisahkan jurusan desain grafis (*graphic design*) dari seni grafis (*graphic art*). Di STSRI Asri, desain grafis menjadi jurusan seni reklame dan seni ilustrasi grafik yang dikelompokkan sebagai seni terpakai (*applied art*). Untuk membedakannya dengan kelompok seni murni (*fine art*), lulusan dari kedua perguruan tinggi ini disebut desainer grafis (60).

### 2.2.2. Gambar Ilustrasi

Menurut *Wikipedia The Free Encyclopedia*, ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (“Ilustrasi”).

Fungsi khusus ilustrasi adalah:

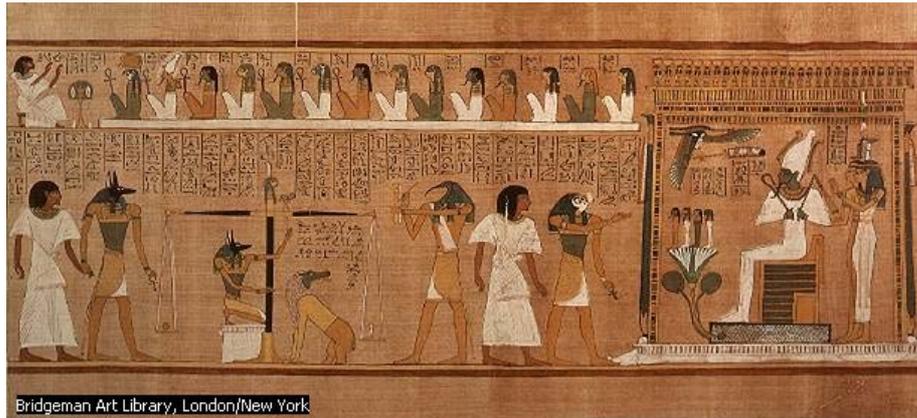
1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.

2. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
3. Memberikan bayangan langkah kerja.
4. Mengkomunikasikan cerita.
5. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
6. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan (para. 3).

*Wikipedia The Free Encyclopedia* juga menerangkan menggambar (*drawing*) adalah kegiatan membentuk imajinasi dengan menggunakan banyak teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar (“Menggambar”).

#### 2.2.2.1. Perkembangan Ilustrasi

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari *Microsoft Encarta Encyclopedia*, secara garis besar sejarah perkembangan ilustrasi dapat dikatakan bermula dari ilustrasi tangan (*hand illustration*). Sebelum penemuan mesin cetak, ilustrasi dalam buku selalu menggunakan tangan. Contoh awal ilustrasi buku yang masih utuh adalah gulungan papyrus Mesir dari sekitar 2000 SM. Kemudian berlanjut pada zaman Yunani Kuno, Aristoteles menggunakan ilustrasi pada buku biologi karangannya. Pada masa Abad Pertengahan di Eropa, muncul seniman-seniman yang banyak menggunakan ilustrasi sebagai penghias karya seni dan karya tulis. Di China, pada awal abad 5 SM, ilustrasi literatur telah diproduksi. Di dunia Islam sendiri, seniman-seniman Persia dan Moghul menggunakan ilustrasi dalam puisi dan karya seni mereka. Sekitar tahun 300 M, perkamen telah menggantikan papyrus, dan di Abad Pertengahan, kertas mulai dikenal. (“Illustration”).



Gambar 2.1. Buku Kematian Mesir (*Egyptian Book of The Dead*)

Sejarah ilustrasi awal pada papyrus Mesir tentang kehidupan sesudah kematian.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Illustration", Microsoft Corporation, 2007

Diceritakan dalam *Microsoft Encarta Encyclopedia*, Reproduksi ilustrasi pertama yang dilakukan dengan mesin dilakukan dengan menggunakan potongan-potongan blok kayu. Sebuah gambar diletakkan di atas permukaan kayu, di sisi lainnya kayu sudah diukir sehingga menghasilkan gambar relief yang kemudian diolesi tinta lalu dicetak pada kertas. Proses ini bisa dilakukan berulang kali untuk menghasilkan banyak gambar identik dari sebuah blok kayu.

Buku ilustrasi pertama dengan teks yang dicetak, kemungkinan adalah *Edelstein*, karya Ulrich Boner, yang dicetak di Bamberg, Jerman, pada tahun 1461. Buku ilustrasi pertama di Inggris muncul pada tahun 1481, berjudul *Mirroure of The World*, karya William Caxton. Di tahun yang sama pula, Dante menciptakan bukunya yang terkenal, *The Divine Comedy*, yang digambar oleh Sandro Botticelli, sang pelukis maha karya *Birth of Venus*, dan dicetak oleh Baccio Baldini.

Seni ilustrasi buku pada abad 17 berkembang dari sekadar ilustrasi menuju tipografi. William Blake membuat *Songs of Innocence*, sebuah buku seri puisi, pada tahun 1789. Ia membuat ilustrasinya dari kombinasi antara relief logam yang digores (*etching*) dengan lukisan cat air.



Gambar 2.2. *Songs of Innocence*, William Blake.

Contoh ilustrasi buku pada abad 17.

Sumber: *Microsoft Encarta Encyclopedia*. "Illustration", Microsoft Corporation, 2007.

Mezotin, bentuk dari lempengan tembaga yang diukir dan telah dihaluskan, yang mampu memproduksi gradasi yang sulit dipisahkan antara gelap dan terang, telah dikembangkan pada abad ke 18. Di akhir abad itu, litografi ditemukan. Pertengahan abad 19 pertama, teknik litografi warna mulai dikenal dan pertengahan abad 19 kedua, teknik fotografi menyempurnakan teknik reproduksi ilustrasi. Di abad ini pula ilustrasi buku-buku anak meningkat dan memasuki pertengahan abad 20, ilustrasi telah bergeser menjadi ilustrasi fotografi (para. 3).

### 2.3. Tinjauan Buku Bacaan

#### 2.3.1. Pengertian Novel Grafis

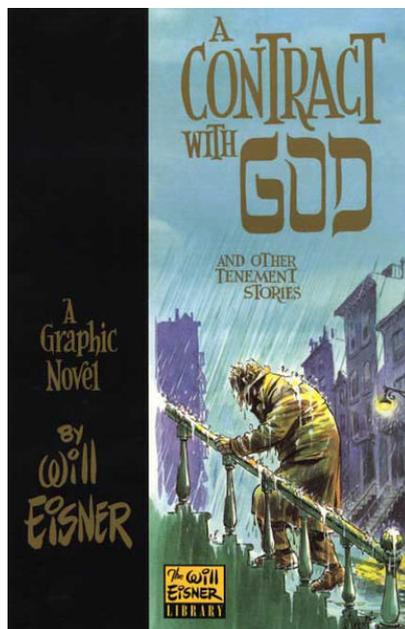
Menurut Eisner, novel grafis (*graphic novel*) adalah istilah yang digunakan untuk sebuah karya visual grafis yang berbasis komik, hanya saja dengan panjang cerita dan konsep cerita yang lebih kompleks, dan biasanya ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa (3-4).

#### 2.3.2. Sejarah Novel Grafis di Dunia

Pada tahun 1978, Will Eisner mencoba membuat sebuah buku sekaligus komik dengan tema yang tidak lazim. Hasil karyanya kemudian ditawarkan pada

beberapa penerbit. Eisner yang khawatir akan ditolak mengatakan bahwa karyanya adalah sebuah novel grafis, namun penerbit tetap menolaknya karena tetap menganggap karyanya sebagai komik. Setelah mencari ke berbagai penerbit, akhirnya pada bulan Oktober 1978, sebuah penerbit kecil, Baronet Books bersedia menerbitkan karya tersebut.

Saat diterbitkan di sampulnya diberi keterangan “*A Graphic Novel*”. Akhirnya karya Eisner yang berjudul lengkap, *A Contract with God and Other Tenement Stories* tersebut dianggap sebagai pionir novel grafis dalam industri komik. Karena kesuksesan dan kepopulerannya, pada tahun 2001 DC Comics menerbitkan kembali *A Contract with God*.



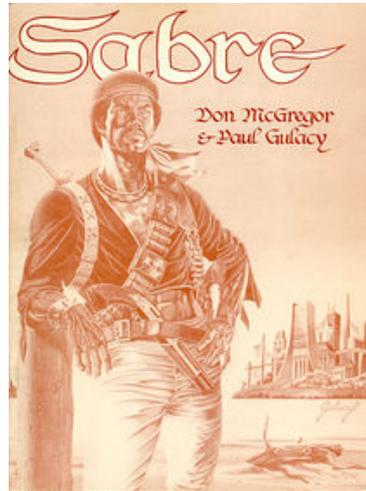
Gambar 2.3. *A Contract with God*, Will Eisner.

Buku novel grafis yang populer pertama kali.

Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/image:contractwithgod>

Namun menurut *Wikipedia The Free Encyclopedia*, ternyata *A Contract with God* bukanlah novel grafis pertama, sebab pada bulan Agustus 1978, Don McGregor (penulis) dan Paul Gulacy (ilustrator) telah menerbitkan *Sabre: Slow Fade of an Endangered Species*. Hanya saja penulisnya saat itu menyebutnya sebagai “*graphic album*” dan oleh para penerbit dijuluki sebagai “*comic novel*” (“*Graphic Novel*”).

Kepopuleran *A Contract with God* yang melebihi *Sabre*, membuat karya Eisner tersebut lebih dikenal sebagai embrio novel grafis, sekalipun pada faktanya *Sabre* justru terbit mendahului *A Contract with God*.



Gambar 2.4. *Sabre*, Don McGregor dan Paul Gulacy.

Buku novel grafis pertama yang diterbitkan.

Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/image:sabri1>

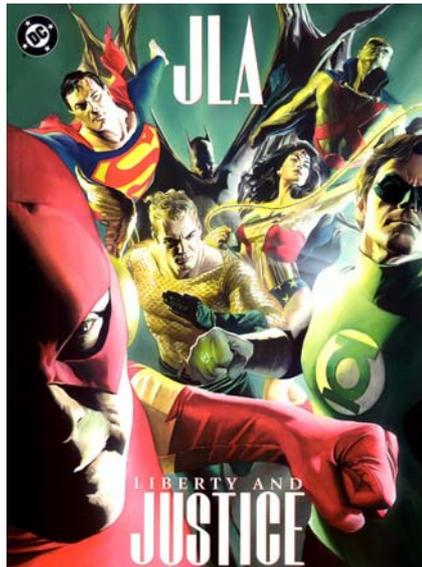
Kerancuan akan fakta novel grafis pertama ini bisa makin melebar bila memperhatikan tulisan artikel Satrio berikut ini:

Bahkan lebih jauh dari itu, sebagian pengamat komik menganggap *Tintin* karya Hergé yang berasal dari Belgia juga sebuah karya novel grafis. Meskipun *Tintin* memang dibuat Hergé pada awal era 1930-an sebagai *comic strip* di halaman anak-anak pada surat kabar *Le Vingtième Siècle*, namun plot cerita yang sarat dengan kaitan konteks sosial politik disertai dengan riset-riset yang mendalam dilakukan Hergé, akhirnya membuat *Tintin* menjadi karya yang juga bisa dinikmati oleh orang dewasa. Bahkan di berbagai negara, termasuk di Indonesia, kini muncul kelompok-kelompok yang serius menjadikan komik *Tintin* ini sebagai bahan kajian (para. 11).

Perkembangan novel grafis di Amerika sendiri masih didominasi dengan cerita bertema *superhero*, namun dengan perkembangan ilustrasi yang

mengagumkan serta cerita yang lebih kompleks dan berat. Di antaranya pada tahun 2003, DC Comics menerbitkan *JLA (Justice League of America)*.

Penerbitnya sendiri menambahkan bahwa komik ini adalah sebuah karya epik dari karakter-karakter DC yang diklaim terhebat dalam sejarah komik *superhero*, yang tergabung dalam Liga Keadilan Amerika.



Gambar 2.5. *JLA: Liberty and Justice*, Paul Dini dan Alex Ross.

Buku novel grafis bertema *superhero* di Amerika.

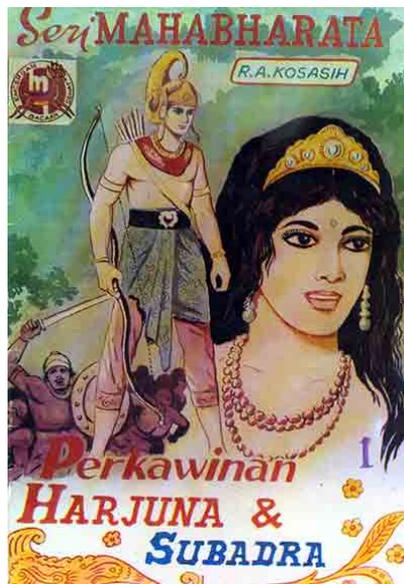
Sumber: DC Comics, 2003 (*scanned*)

### 2.3.3. Sejarah Novel Grafis di Indonesia

Kemunculan novel grafis di Indonesia sendiri tidak bisa lepas dari sejarah komik-komik buatan pengarang lokal sekitar tahun 1970-an, di mana saat itu kebanyakan bertema pendekar silat ataupun *superhero* adaptasi dari Amerika, misalnya, *Si Buta dari Gua Hantu*, *Seri Mahabharata*, *Gundala* (adaptasi dari karakter *Flash*), *Godam* (adaptasi dari karakter *Superman*), *Labah-labah Merah* (adaptasi dari karakter *Spiderman*), *Sri Asih* (adaptasi dari karakter *Wonder Woman*), dan sebagainya.

Beberapa pengamat komik senior Indonesia menilai komik *Seri Mahabharata* karya R.A. Kosasih sudah dapat dikategorikan sebagai novel grafis, dengan kandungan epik serta unsur-unsur sastra di dalamnya. Karya Kosasih ini bahkan pernah diterbitkan ulang dalam bentuk komik oleh Elex

Media Komputindo pada tahun 1990-an, dengan judul *Mahabharata Bhagawad Gita*.



Gambar 2.6. *Perkawinan Harjuna dan Subadra*, R.A. Kosasih.

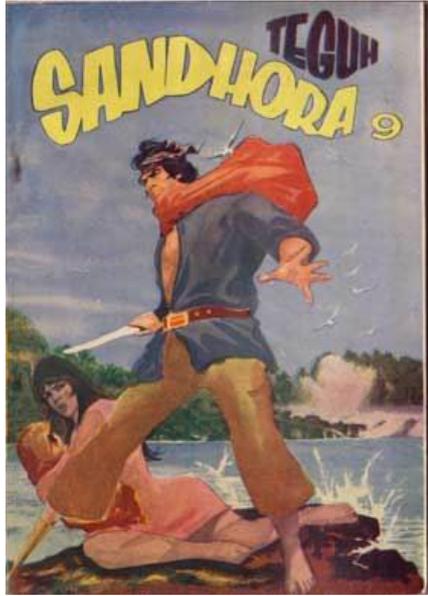
Buku komik mengenai dunia wayang dan silat.

Sumber: <http://www.sangkolektor.i-dealogic.com/i/book/kosasih>

Namun begitu, menurut Fitramuliawan, pada tahun 1971 Teguh Santosa telah menggunakan istilah “novel bergambar” untuk karyanya yang berjudul *Mat Romeo*. Komik *Mat Romeo* sendiri merupakan bagian kedua dari trilogi komik Teguh Santosa, yaitu *Sandhora*, *Mat Romeo*, dan *Mentjari Majat Mat Pelor* (para. 1).

Dikutip dari *Wikipedia The Free Encyclopedia*, Dr. Seno Gumira Ajidarma, seorang jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik *Mat Romeo*, telah mengiklankannya dengan kata-kata “disadjikan setjara filmis dan kolosal”, yang sangat relevan dengan novel bergambar (“Cergam”, para. 2).

Hal di atas menunjukkan bahwa saat itu Teguh Santosa telah menyadari bahwa ia menciptakan karya yang lebih dari sekadar komik, namun lebih mengarah ke kasta yang lebih tinggi secara epik dan kolosal yang dapat dianggap sebagai karya novel grafis pertama di Indonesia.



Gambar 2.7. *Sandhora*, Teguh Santosa.

Buku novel bergambar pertama di Indonesia

Sumber: <http://komikindonesia.com/index.php/gallery>

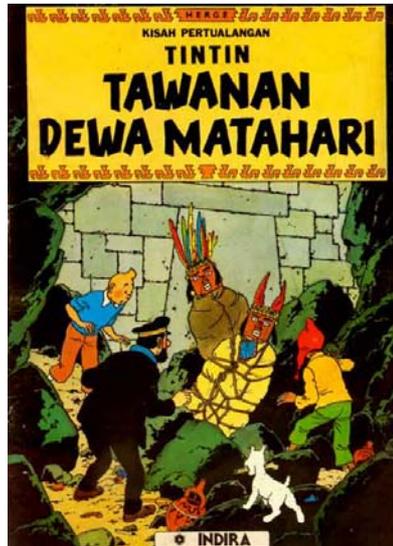
Fitramuliawan mengatakan:

Trilogi *Sandhora* adalah salah satu pencapaian tertinggi Teguh Santosa dalam segi penceritaan, sebuah komik dengan ambisi sastra dengan kandungan epik kolosal. Sebuah novel sastra yang dilengkapi gambar dan ilustrasi, trilogi *Sandhora* adalah sebuah sastra imaji (para. 3).

Melihat sinopsis dari ketiga karya Teguh Santosa di atas, kelihatannya pujian Fitramuliawan tidak berlebihan. Di masanya, Teguh sudah menciptakan karya komik yang memuat jalan cerita yang kompleks dengan imajinasi tinggi, yang mana ketiga-tiganya tergabung dalam sebuah trilogi yang saling berkaitan. Teguh dengan sangat baik memadukan imajinasinya dengan fakta-fakta sejarah (Perang Diponegoro, Perang Paderi, dan kolonialisasi Spanyol di Filipina) ke dalam trilogi cerita yang memikat.

Namun sejarah novel grafis di Indonesia sendiri tidak bisa dilepaskan dari keberadaan komik-komik asing terjemahan. Bila tulisan Satrio sebelumnya mengenai komik *Tintin* benar, maka karya Hergé tersebut juga bisa dikatakan

sebagai salah satu sumber inspirasi novel grafis di Indonesia. Peter van Dongen sendiri mengakui bahwa ia menjadikan *Tintin* sebagai referensi dalam membuat *Rampokan Jawa*, sebuah novel grafis bernuansa lokal yang akan dibicarakan dalam bagian tinjauan kondisi novel grafis di Indonesia.



Gambar 2.8. *Tintin: Tawanannya Dewa Matahari*, Hergé.

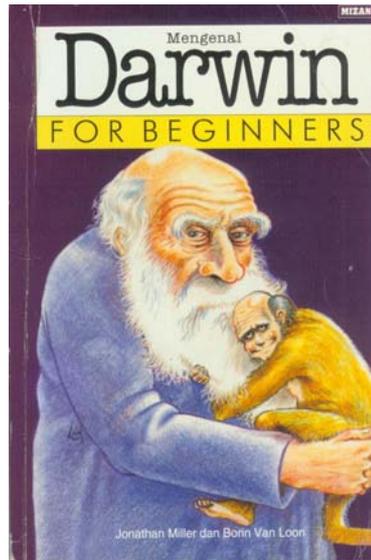
Buku komik terjemahan sumber inspirasi novel grafis.

Sumber: <http://www.sangkolektor.i-dealogic.com/i/book/tintin>

Sekitar tahun 1997-an, di Indonesia mulai diterbitkan pula buku-buku terjemahan yang menggunakan format yang dapat digolongkan sebagai novel grafis, untuk mencoba menjelaskan topik-topik yang dianggap rumit secara komikal, misalnya *Postmodernism For Beginners*, *Foucault For Beginners*, *Quantum For Beginners*, dan sebagainya.

Penerbitnya di Indonesia, Mizan Media Utama pada halaman pertamanya menyebut buku semacam ini sebagai “buku-buku komik pengantar untuk memahami kiprah-gagasan para pemikir terkemuka dan isu-isu penting sepanjang sejarah dunia.”

Di bawah ini adalah gambar sampul salah satu buku terbitan Mizan tersebut, yaitu *Darwin For Beginners*, yang diterbitkan di Indonesia pada bulan Juli 2000.



Gambar 2.9. *Darwin For Beginners*, Jonathan Miller dan Borin van Loon.

Buku novel grafis terjemahan seri tokoh dan pengetahuan dunia

Sumber: Mizan Media Utama, 2000 (*scanned*)

#### 2.3.4. Tinjauan Kondisi Novel Grafis di Indonesia

Secara umum kondisi novel grafis di Indonesia tidaklah terlalu menggembirakan. Masih rendahnya apresiasi masyarakat terhadap buku bacaan dan anggapan bahwa novel grafis adalah komik (stereotip komik adalah konsumsi anak-anak) menjadi alasan utama mengapa perkembangan novel grafis di Indonesia tidak sepesat seperti di luar negeri.

Purwantari menggambarkan kondisi demikian dalam artikelnya:

Meskipun harga jual novel grafis tidak jauh berbeda dengan komik terjemahan, yaitu sekitar Rp 12.000 hingga Rp 15.000, tetap ada perbedaan perlakuan pasar terhadap kedua produk tersebut [...] Perbedaan keduanya semakin jelas bila kita bandingkan jumlah *copy* yang dicetak untuk sebuah judul. Kedua karya Terrant Comics yang diterbitkan tahun 2004 dicetak sebanyak 3.000 eksemplar. Hingga Oktober 2005 jumlah yang terjual baru separuhnya. Demikian pula dengan *Rampokan Jawa*, hanya dicetak 3.000 eksemplar. Tahun 2001 Galang Press pernah menerbitkan karya Seno Gumira berjudul *Jakarta 2039*, yang oleh Hikmat Darmawan, pengamat komik, juga

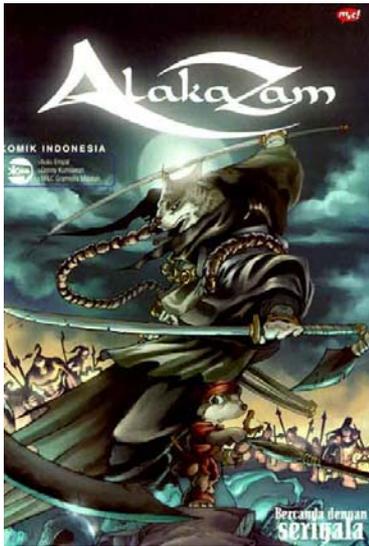
dikategorikan sebagai novel grafis, hingga kini hanya terjual 700 eksemplar dari 2.000 eksemplar yang dicetak. Situasi yang sangat berbeda terjadi pada komik-komik terjemahan. Serial *Detektif Conan* misalnya, setiap judul seri komik terbitan Elex Media Komputindo ini diproduksi hingga 90.000 eksemplar. Sementara judul komik terjemahan lainnya bisa mencapai 10.000 eksemplar (para. 9-10) [...] Sementara itu, Pandu Ganesa mengakui bahwa kerja memasarkan *Rampokan Jawa* adalah kerja yang sangat berat. Selain karena harganya cukup mahal bagi kantong pribumi yaitu Rp 75.000, juga karena, "Toko-toko buku di sini menganggap komik adalah produk untuk anak-anak dan sesuatu yang 'ringan'. Jadi dengan bentuk seperti ini tidak semua toko buku mau menerima." [...] penerimaan terhadap novel grafis masih berada di tahap awal (para. 12).

Tidak jarang karena definisi novel grafis sendiri masih belum dikenal luas dan mengandung ambiguitas, pihak toko terkadang menempatkan buku-buku novel grafis ke dalam rak komik atau bahkan rak novel. Namun belakangan ini kondisi *awareness* beberapa toko buku mulai membaik terhadap kehadiran novel grafis. Salah satu indikasinya adalah sudah disediakan rak khusus novel grafis, terpisah dari komik maupun novel di beberapa toko buku besar, misalnya di Kinokuniya Plaza Senayan.

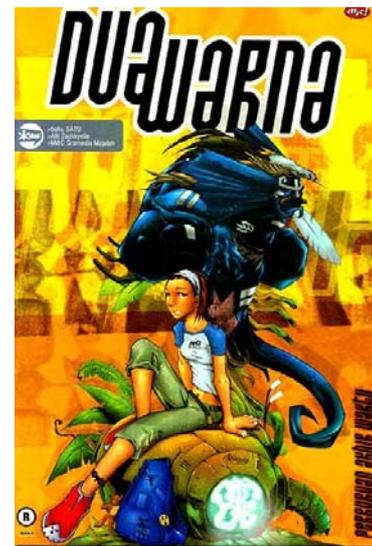
Pada tahun 2003 di tanah air pernah muncul dua buah karya komik lokal berseri, yaitu *Alakazam*, karya Donny Kurniawan, dan *Dua Warna*, karya Alfi Zachkyelle. Keduanya sempat mendapat perhatian di dunia perkomikan Indonesia, karena gaya desainnya yang baik dan ceritanya yang cukup kompleks. Keduanya lahir dari generasi anak muda masa kini, para komikus sekaligus desainer berbakat dan keduanya juga sangat mengagumi dan terpengaruh gaya komik ala Amerika.

Kedua karya ini diklaim penerbitnya, MdanC! Comics, sebagai komik modern yang telah dibuat secara profesional dalam sebuah tim, tidak lagi secara individualistis. Tentu ini merupakan kemajuan dalam langkah komik Indonesia.

Namun lama-kelamaan dua karya kreatif ini seolah kehilangan pijakannya dalam membuat dan mempertahankan alur cerita yang menarik, sehingga lambat laun ditinggalkan pembacanya. Inkonsistensi dalam kedua karya ini juga masih tampak (terutama *Dua Warna*), di mana pada satu halaman bisa terlihat bagus sekali baik detail gambar maupun pewarnaannya, tetapi pada halaman yang lain bisa terlihat berbeda secara kualitas. Sebuah hal yang hampir mustahil ditemukan dalam kualitas komik-komik asing yang bermutu.



Gambar 2.10. *Alakazam*, Donny Kurniawan.



Gambar 2.11. *Dua Warna*, Alfi Zachkyelle.

Sumber: <http://www.sangkolektor.i-dealogic.com/i/book>

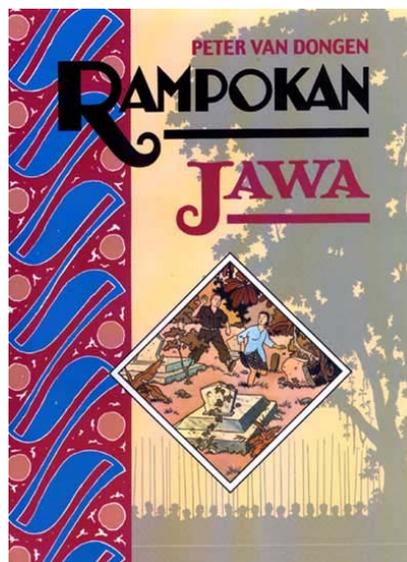
Indikasi lain lebih membaiknya kondisi novel grafis di tanah air adalah mulai ramai dibicarakannya dua novel grafis bernuansa lokal, yaitu *Selamat Pagi Urbaz*, karya Beng Rahadian, dan *Rampokan Jawa*, karya Peter van Dongen. Kedua novel grafis tersebut banyak menuai pujian dan banyak dicari orang, terutama konsumen yang haus akan novel grafis bermuatan lokal.



Gambar 2.12. *Selamat Pagi Urbaz*, Beng Rahadian.

Salah satu novel grafis lokal yang sedang populer.

Sumber: <http://www.silverbulletcomicbooks.com/index>



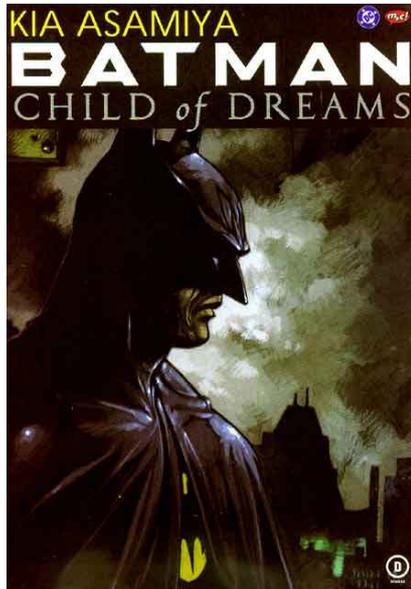
Gambar 2.13. *Rampokan Jawa*, Peter van Dongen.

Buku novel grafis bernuansa lokal yang banyak dicari.

Sumber: [http://www.sangkolektor.i-dealogic.com/i/book/rampokan\\_jawa](http://www.sangkolektor.i-dealogic.com/i/book/rampokan_jawa)

Selain itu belakangan pasar novel grafis di Indonesia semakin diramaikan dengan novel grafis terjemahan yang diterbitkan penerbit lokal. *Rampokan Jawa* sendiri sebenarnya merupakan terjemahan sebab Peter van Dongen merupakan orang Belanda keturunan Indonesia.

Beberapa novel grafis terjemahan yang sempat muncul dan populer, di antaranya adalah *Batman: Child of Dreams*, karya Kia Asamiya, yang menggunakan gaya *manga* dalam menggambarkan karakter *Batman* yang gelap, frustrasi dan pemaarah.

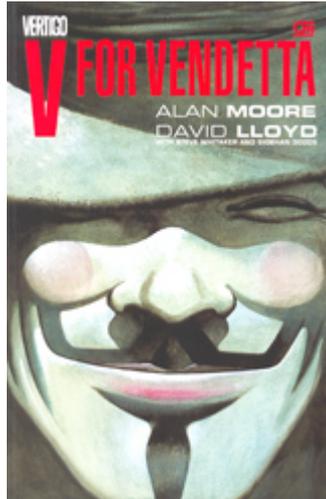


Gambar 2.14. *Batman: Child of Dreams*, Kia Asamiya.

Buku novel grafis *superhero* Barat bergaya *manga*

Sumber: [http:// www.sangkolektor.i-deallogic.com/i/book/batman\\_cod](http://www.sangkolektor.i-deallogic.com/i/book/batman_cod)

Kemudian terdorong dengan euforia akan populernya film *V For Vendetta*, yang ditayangkan di bioskop pada tahun 2006, Gramedia ikut menerbitkan novel grafis *V For Vendetta*, karya Alan Moore dan David Lloyd, pada bulan Januari 2007. Padahal buku aslinya sudah diterbitkan di tahun 1988. Karya ini menceritakan tentang masa depan dunia yang diperintah oleh rezim totaliter. Inggris dikuasai oleh fasisme dan muncullah tokoh pembela kebenaran bernama V yang berusaha meruntuhkan kekuasaan absolut tersebut dengan menciptakan teror bagi pemimpin-pemimpin politik dan menimbulkan *chaos* dalam masyarakat untuk merekonstruksi tatanan sosial.



Gambar 2.15. *V For Vendetta*, Alan Moore dan David Lloyd.

Salah satu contoh buku novel grafis terjemahan.

Sumber: [http://www.gramedia.com/buku\\_detail.asp?id=GLFP2559](http://www.gramedia.com/buku_detail.asp?id=GLFP2559)

#### 2.3.5. Potensi Novel Grafis di Indonesia

Sekalipun masih banyak suara-suara suram mengelilingi keberadaan novel grafis di Indonesia seperti masih kurangnya kesadaran dan apresiasi pembaca terhadap novel grafis dan bahkan kondisi komunitas peramu novel grafis sendiri (komikus maupun penerbit) yang memang menyadari bahwa proyek novel grafis hanyalah proyek idealis tanpa memperhitungkan komersialisme belaka, tetapi tetap masih ada secercah optimisme akan kondisi yang semakin membaik di masa mendatang.

Pesimisme komunitas peramu novel grafis tersebut dapat dilihat dari komentar-komentar yang dimuat dalam artikel Satrio serta artikel Purwantari:

Beng Rahardian, yang melahirkan novel grafis *Selamat Pagi Urbaz*, mengaku, proyek novel grafisnya ini adalah kerja yang sekadar impas. Untung tidak, rugi tidak. Bagi Beng, mendapatkan nama dan lebih dikenal karena hasil karyanya itu lebih penting. Alasannya, karena dengan demikian bisa menaikkan posisi tawarnya sebagai seorang komikus. Sehari-hari Beng mengandalkan penghasilannya pada membuat ilustrasi untuk buku dan menulis ulasan mengenai komik (Satrio, para. 14)

Situasi pasar yang tidak terlalu menyambut ini agaknya tidak membuat jeri para penerbit novel grafis. Seperti dinyatakan Oktavia, "Ini semacam proyek idealis kami, menerbitkan karya yang betul-betul karya orang Indonesia sendiri. Toh, kami juga punya lini lain di Terrant Books yang menerbitkan novel-novel remaja karya para penulis remaja Indonesia dan cukup diterima pasar" (Purwantari, para. 11).

Harapan masih tetap ada karena potensi novel grafis yang sebenarnya sangat tinggi sekali, terlebih di negara yang sangat kaya akan kebudayaan dan tradisi seperti Indonesia. Novel grafis adalah media yang sesuai untuk membawakan informasi-informasi yang cukup rumit dengan elemen-elemen grafis yang memikat. Sinaga menceritakan bahwa Ciptadi Sukono, seorang penggemar novel grafis berkata, "Saya baru tahu bahwa komik bisa digunakan untuk membahas hal yang menurut saya sangat sulit, sangat rumit. Karena dia bisa menceritakan sejarah Revolusi Rusia dengan sudut pandang yang personal," demikian usai ia membaca novel grafis *The Window of Orpheus*, karya Riyoko Ideda (para. 2).

Purwantari kembali menuliskan kelebihan yang lain:

Pandu Ganesa melihat bahwa "Format novel grafis ini bisa menjadi jembatan bagi generasi muda Indonesia untuk mengenal kembali karya sastra yang lebih serius." Dengan kata lain, contoh yang diberikan kutub pertama (novel grafis terjemahan) dapat mendorong komikus lokal menciptakan karya novel grafis untuk karya-karya sastra Indonesia. Nada optimistis serupa dilontarkan Rahayu Hidayat, pengamat komik. "Format komik sebetulnya merupakan jembatan antar budaya. Ia memberi peluang bagi karya-karya serius atau klasik untuk dipopulerkan dalam bentuk komik sehingga menjangkau lebih banyak pembaca," ujar Wakil Dekan I, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia ini (para. 17).

Karya-karya fundamental yang selama ini dianggap momok oleh masyarakat awam, khususnya anak muda, seperti tentang sejarah, filsafat, sastra, sebenarnya perlu dihadirkan dalam wujud novel grafis. Dengan begitu selain karya-karya tersebut dapat diterima dengan baik, apresiasi masyarakat terhadap novel grafis dengan sendirinya akan meningkat.

Diprediksi keberadaan novel grafis di Indonesia pada masa mendatang akan semakin meningkat, baik lokal maupun terjemahan. Tanzil menambahkan pada tahun 2006, Gramedia selaku penerbit buku dengan distribusi terluas di tanah air, telah mencanangkan semboyan, “*Gramedia Goes to Graphic Novel*”. Hal ini tentu akan memuaskan para pecinta komik akan diterjemahkannya komik-komik bermutu oleh penerbit kita (para. 16).

#### **2.4. Tinjauan Aspek Kultural**

Sugiharto mengatakan bahwa kebudayaan atau kultur adalah konsep yang sangat tua. Berasal dari bahasa Latin, *cultura*, menunjuk pada pengolahan tanah, perawatan dan pengembangan tanaman atau ternak. Istilah itu lalu berubah menjadi gagasan tentang keunikan adat kebiasaan masyarakat. Baru di awal abad 20 (1920-an) konsep kebudayaan memasuki wilayah antropologi. Akhirnya konsep itu bahkan keluar dari batas wilayah antropologi dan memasuki bidang-bidang lain, menggumpal dalam sosok interdisipliner “*cultural studies*” (begitu Sugiharto menyebutnya), di mana komik *Superman* atau musik rap dilihatnya dapat berebutan pengaruh dengan retorika para tokoh politik atau dengan karya-karya sastra (para. 3-5).

Untuk mengerti hubungan kultural komik dengan masyarakat, tidak ada salahnya membaca tulisan berikut yang menceritakan kondisi kultural komik di sebuah negara yang perkembangan komiknya sudah sangat mapan dan telah menjelma menjadi industri.

Karna menulis sebuah artikel yang menceritakan hubungan antara komik dengan kehidupan kultural, yaitu:

Ada pernyataan menarik dari Prof. Makino dari Departemen Komik Universitas Kyoto Seika, sebagaimana dikutip dalam “Martabak

Keliling Komik Dunia”, berkaitan dengan komik dan animasi Jepang, “... yang kami buat adalah gambaran kebiasaan dan budaya kami apa adanya.” Ungkapan ini dalam tafsiran saya, menunjukkan bagaimana komik dan animasi Jepang membangun dan mencapai orisinalitas seniman-senimannya dalam berkarya. Dalam ungkapan singkatnya itu, sang profesor nampaknya merujuk komik dan animasi sebagai gambaran mentalitas bangsa Jepang sebagai sebuah bentuk kajian sosio-kultural (para. 10).

Seperti yang sudah diketahui, *manga* (komik Jepang) memang sudah menjadi budaya dan salah satu identitas bangsa Jepang. Sejarah dan budaya Jepang sering dimasukkan sebagai latar belakang cerita dalam *manga* dengan baik, karena itu tidak heran bila kita sering menemui karakter ninja, samurai, pakaian kimono, upacara adat Jepang, ataupun kebiasaan-kebiasaan masyarakat Jepang (misalnya mengikatkan kain putih di kepala sebagai simbol kerja keras) terdapat dalam *manga*.

Lihat saja kepiawaian komikus Jepang dalam mengolah karakter ninja legendaris Hattori Hanzo menjadi komik *Ninja Hatori* yang menggemaskan atau *Rurouni Kenshin (Samurai X)*, tokoh samurai fiktif yang hidup di zaman Tokugawa. Simak pula *Doraemon* dan *Crayon Sinchan* yang merupakan gambaran masyarakat menengah di Jepang, hidup di rumah/apartemen sewaan, dengan ayah seorang pekerja kantoran berpangkat menengah dan istri seorang ibu rumah tangga yang baik. Bagaimana kepedihan bangsa Jepang yang menderita saat kalah Perang Dunia II dan usai dijatuhi bom atom, dimasukkan dalam komik *Genji Si Cakar Ayam*.

Di Indonesia sendiri kajian sosio-kultural komik pernah diteliti oleh Marcel Bonneff, melalui disertasinya yang berjudul *Les Bandes Dessinees Indonesiennes*, yang ditulis pada tahun 1972 dan diterbitkan di Perancis pada tahun 1976. Terjemahan Indonesianya sendiri baru diterbitkan pada tahun 1998, dengan judul *Komik Indonesia*.

Berdasarkan riset yang dilakukan Bonneff pada komik dan cerita bergambar nasional yang diterbitkan antara tahun 1966-1971, komik dengan

*genre* persilatan menduduki peringkat pertama dengan persentase 48,75%. Di posisi kedua diduduki cerita roman remaja dengan persentase 36,75%, disusul komedi (6,40%) dan fiksi ilmiah/fantasi dengan persentase 4,20% (50).

Bonneff menulis bahwa saat itu (1954-1960) para pendidik menentang komik Barat bahkan produk imitasinya (*Sri Asih*). Mereka juga mengkritik komik bukan hanya dari segi bentuknya yang dianggap tidak mendidik, melainkan juga dari gagasannya yang berbahaya. Pada tahun 1954, para pendidik itu sempat berpikir untuk menghentikan penerbitan komik untuk selamanya (28).

Komik-komik Indonesia pada zaman itu memang sempat mengalami masa-masa gelap, di mana komik-komik di razia lalu dibakar karena dianggap membuat anak bodoh, malas belajar, lalu dituduh sebagai media pornografi, bahkan dituding sebagai media subversif.

Meminjam istilah Emile Durkheim dalam bukunya, *The Division of Labor in Society* (1964), telah terjadi *anomie* dalam masyarakat Indonesia, dulu dan saat ini, yaitu ketidaksinkronan antara perubahan struktural dan perubahan kultural dalam masyarakat, yang mengakibatkan terjadinya kesenjangan sosial dalam masyarakat, misalnya konservatisme di pihak lain dan teknologisasi di pihak lain (dikutip dari Komunitas Ganesha 10, 21).

Menghadapi ancaman seperti itu, Bonneff mengatakan bahwa beberapa penerbit komik bereaksi dengan memberikan orientasi baru kepada komik Indonesia. Mereka mengerti bahwa komik harus menggali dari sumber “kebudayaan nasional”, dan memberikan sumbangan bagi pembangunan kepribadian bangsa untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya (28).

Dalam dunia komik sendiri, dikenal istilah komik didaktis. Bonneff menerangkan bahwa pihak yang berwenang telah mengetahui bahwa gambar merupakan cara yang ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf, terutama di bidang informasi, pendidikan, dan periklanan. Tanpa gambar, mungkin publik sulit memberikan reaksi terhadap gagasan tersebut. Komik digunakan dalam koran untuk menjelaskan cara-cara memilih dalam pemilu Juni 1971. Badan Keluarga Berencana Nasional memperlihatkan bagaimana penggunaan kontrasepsi dapat mengubah kehidupan

sebuah keluarga. Organisasi keagamaan menggunakan brosur bergambar untuk mewartakan pendidikan agama (65-66).

Contoh-contoh tersebut menunjukkan bahwa komik dapat memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu fungsi hiburan dan dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif (67).

Kedudukan komik dewasa ini memang sudah relatif membaik dibandingkan saat masa-masa di mana komik dicurigai, dirazia, dan dibakar. Namun setidaknya pada periode tahun 1960-1980-an, komik Indonesia adalah yang merajai pasar komik di tanah air, berbeda dengan kondisi komik Indonesia saat ini yang sangat memprihatinkan, digilas komik-komik asing. Akar keprihatinan ini termuat dalam tulisan berikut ini.

Komunitas Ganesha 10 menjelaskan bahwa:

Secara kultural kita telah terbiasa menjadi pengkonsumsi komik yang menawarkan sebuah realitas yang pada dasarnya merupakan objek kultur yang asing dari akar budaya kita sendiri. Akibatnya adalah alienasi kultural anak bangsa terhadap budaya yang dimilikinya sendiri (18).

Itulah mengapa anak-anak Indonesia masa kini lebih akrab dengan *Crayon Sinchan* daripada *Unyil*. Lebih familiar dengan busana kimono daripada kebaya. Lebih tertarik dengan sejarah legenda *Three Kingdoms* (Samkok) daripada sejarah Kerajaan Majapahit, misalnya. Namun hal-hal tersebut bukanlah pembenaran untuk menyalahkan sama sekali keberadaan komik-komik asing. Seharusnya keberadaan mereka bisa menginspirasi dan memacu komik-komik lokal untuk berani berkompetisi dengan banyak memasukkan unsur *local genius* secara kreatif, bukan seperti saat ini keberadaan komik-komik asing malah membius baik pembaca komik maupun komikus lokal sendiri.

Masih ada angin optimisme yang berhembus, dikutip dari *Trax Magazine*, Christiawan Lie, komikus Indonesia yang mengambil pasca sarjana bidang komik di *Savannah College of Art and Design*, Georgia, Amerika, mengungkapkan rencananya pada pertengahan 2007 untuk membuat kolaborasi 10 komikus Indonesia membuat komik *Vaiang* (wayang). Christiawan dikenal dengan karyanya, *Return to Labyrinth*, yang tercatat masuk dalam Top 10 komik

terlaris Amerika versi *Diamond Distributor*, distributor komik terbesar di Amerika (68).

Bonneff menyampaikan optimismenya bahwa sebenarnya komik Indonesia mempunyai banyak peluang untuk berkembang. Komik hanya mungkin mencapai kejayaan baik dari segi artistik maupun intelektual apabila cukup upaya rasional dan penelitian. Tanpa itu, komik tetap akan menjadi produk sampingan di antara berbagai kreasi yang dihasilkan daya khayal (67).

Dalam kaitannya dengan pemberontakan PETA tahun 1945 sebagai hal yang dibahas dalam perancangan novel grafis ini, dalam novel grafis ini unsur – unsur kultural dapat dengan mudah ditemukan dalam dialog – dialog bahasa daerah ( Jawa ngoko), kegiatan – kegiatan tradisional yang dilakukan, sampai pada kepercayaan seperti pada ramalan Jongko Joyoboyo. Ditambah lagi misteri dibalik hilangnya tokoh utama Supriyadi yang hingga kini belum ditemukan. Aspek – aspek budaya dalam novel ini sangat kental mengingat setting cerita pada masa penjajahan dimana adat dan budaya timur sangat dijunjung tinggi.

Selain budaya Indonesia khususnya Jawa dalam perancangan novel grafis ini juga terdapat budaya Jepang, dimana terdapat dialog – dialog singkat dalam bahasa Jepang yang pada saat itu sangat familiar di telinga rakyat seperti umpatan dalam bahasa Jepang dan perintah – perintah militer misalnya.

## **2.6. Tinjauan Kehidupan**

Apa pun polemik yang terdapat dalam komik, tidak dapat disangkal bahwa dewasa ini komik telah menjadi bagian dari kebudayaan modern, meskipun di Indonesia belum menjadi bagian dari gaya hidup. Kebutuhan umum akan komik masih berada di daerah tersier, belum se-urgen telepon seluler yang telah merangsek naik ke daerah sekunder bahkan telah menjadi kebutuhan primer bagi sebagian orang. Tetapi bila saat ini orang-orang (terutama anak-anak) ditanyakan mengenai daftar hiburan yang biasa dikonsumsi, maka hampir pasti dari semua daftar prioritas konsumsi hiburan mereka, salah satunya akan menyebuntukan komik.

Anak-anak menyukai komik untuk membantu mengembangkan imajinasi mereka dan memberi adanya tokoh-tokoh pahlawan yang diidolaknya. Remaja

menyukai komik karena membantu mengembangkan kreativitas dalam mencipta sekaligus sebagai bahan referensi mengenai kehidupan di luar pengertiannya. Orang dewasa menyukai komik, selain alasan romantisme kenangan masa kecilnya, juga sebagai penyaluran fantasinya. Hanya saja fantasi ini dibungkus dengan rasionalisme, cara berpikir orang dewasa. Hasilnya adalah komik dengan cerita-cerita imajinatif yang berat, kompleks, penuh refleksi dan sarat makna, yang sebenarnya bukan hanya monopoli mutlak novel grafis saja. *Manga 20<sup>th</sup> Century Boys*, karya Urasawa Naoki, yang mempunyai cerita sangat kompleks dengan alur cerita yang tidak lazim, jelas bukan konsumsi anak-anak.

Tetapi gambaran di atas bukanlah hal yang baku dan dapat tercampur aduk sesuai dengan pengembangan pola pikir masing-masing individu mengingat ada pula anak usia SD yang telah membaca novel *Harry Potter* atau bagaimana *manga Death Note*, yang sebenarnya ditujukan untuk pembaca dewasa dengan alur *thriller*-nya ternyata juga populer di kalangan anak usia SMP. Begitu pula tidak semua orang dewasa menolak kehadiran komik-komik dengan cerita ringan, seperti *Kobo Chan*, *Paman Gober*, *Master Q*, dan sebagainya.

Dalam kaitannya dengan aspek kehidupan, pemberontakan PETA yang dipimpin oleh Supriyadi pada tanggal 14 Februari 1945 telah mampu memberikan sebuah motivasi untuk tetap berjuang meskipun itu sama sekali tidak mungkin. Perlu diketahui bahwa pemberontakan tersebut gagal, tetapi yang dapat kita ambil dari pemberontakan itu adalah spirit atau semangat yang sangat patut diteladani dan dibanggakan oleh seluruh masyarakat Blitar maupun bangsa Indonesia.