

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Novel adalah sebuah narasi atau cerita yang memiliki batasan-batasan yang berisikan pengalaman-pengalaman manusia yang saling terkoneksi melalui kejadian-kejadian tertentu di sebuah tempat atau latar yang spesifik. Novel merupakan sebuah karya fiksi, dan fiksi merupakan sebuah seni untuk menciptakan dunia yang menyerupai dunia asli lewat teks atau ucapan. Kata novel merupakan sebuah kata turunan dari kata Italia “*novella*”, yang berarti “baru”. Terminologi novel diketahui pertama kali digunakan dalam sebuah prosa karya penyair Italia abad ke-14 bernama Giovanni Boccaccio dalam karyanya yang berjudul *Decameron*. Novel memiliki beberapa kegunaan, yaitu: media yang membawa pesan moral kehidupan, sebagai sebuah karya hiburan (*entertainment*), sebagai media propaganda, dan juga sebagai agen perubahan lewat bahasa dan gagasan (Burgess, 2019).

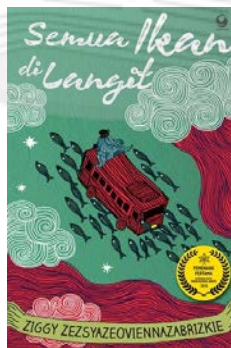
Seperti pada media-media seni lainnya (film, animasi, poster, atau buku) novel juga dapat diubah menjadi bentuk seni yang lain. Salah satu contoh sebuah karya seni yang mengadaptasi dan mengubah sebuah media seni ke bentuk media lainnya adalah novel grafis (yang saat itu masih menggunakan istilah narasi grafis) yang berjudul *The Three Musketeers*, di mana novel grafis ini mengadaptasi novel dengan judul yang sama karya Alexandre Dumas. Novel grafis ini terbit pada tahun 1941 yang diterbitkan

oleh Gilberton Company, di mana perusahaan ini juga menerbitkan beberapa novel grafis yang mengadaptasi cerita-cerita klasik barat. Konsep dari novel grafis jika dilihat sebagai gambar yang menceritakan sebuah kisah merupakan sebuah inspirasi yang membentuk komik menjadi sebuah media yang mengadaptasi teks atau literatur (Fang, 2018).

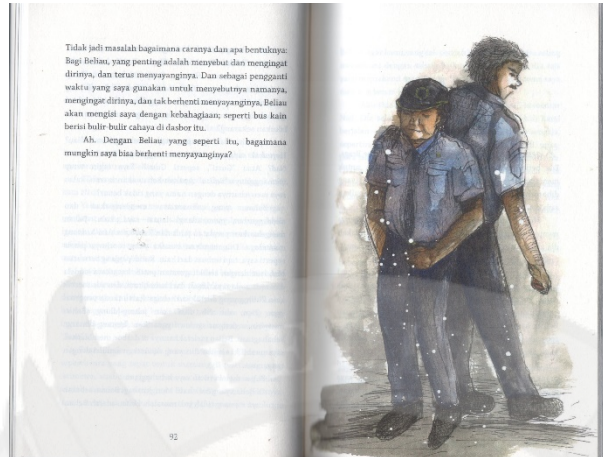
Novel grafis merupakan sebuah media yang serupa dengan komik (kumpulan gambar dan teks), yang biasanya dikhususkan untuk pembaca dewasa, dengan tema atau narasi yang lebih rumit dan penggambaran yang lebih kompleks (Murray, 2017). Istilah “novel grafis” muncul pada tahun 1964, dikemukakan pertama kali oleh seorang kritikus komik asal Amerika bernama Richard Kyle, dalam artikelnya berjudul *The Future of Comics*. Artikelnya ini pun diterbitkan ke dalam beberapa publikasi dan istilah “novel grafis” mulai disematkan pada karya-karya yang muncul antara tahun 1971 sampai 1978. Pada saat itu Richard Kyle ingin mengubah persepsi orang-orang mengenai novel grafis (yang saat itu masih masuk ke dalam satu kategori yang sama seperti komik) yang hanya lah dibuat khusus anak-anak, dan menempatkan komik sebagai sumber literasi, bukan hanya soal hiburan saja. Karena pada saat itu banyak komik atau buku bergambar yang hanya berfokus pada tema pahlawan super atau heroisme yang sangat digemari anak-anak. Para pembuat novel grafis pada saat itu pun membuat karya mereka mempunyai distingsi yang mencolok untuk membedakan novel grafis dengan komik pada umumnya, seperti: tidak adanya unsur-unsur pahlawan super, memuat tema-tema opera luar angkasa (*space opera*), cerita tentang detektif dan

cerita-cerita yang lebih realistis (Meon, 2017). Meskipun kebanyakan novel grafis ditujukan untuk orang dewasa namun seiring waktu, banyak pembuat-pembuat novel grafis yang juga membuat karyanya untuk anak-anak, seperti novel grafis *Owly* oleh Andy Runton. Di mana novel grafis tersebut memiliki tema persahabatan dan saling menghargai antar sesama. Kesatupaduan antara gambar dan teks yang ada pada novel grafis memiliki kelebihanannya daripada novel konvensional pada umumnya: Novel grafis menawarkan kesempatan para pembaca untuk membaca sebuah cerita dengan struktur dan gaya bahasa yang baru (Fang, 2018). Gambar (yang menjadi salah satu komponen novel grafis) juga dapat lebih mudah dikenali dan dicerna daripada teks, selain itu gambar yang telah ditambahkan dengan teks dapat membantu seorang individu dalam proses pemahaman dan pembelajarannya (Dewan, 2015). Karena beberapa alasan di atas penulis, pun memutuskan memilih untuk mengadaptasi novel menjadi novel grafis.

Novel yang penulis pilih adalah novel berjudul *Semua Ikan di Langit* (Gambar 1.1) karya Ziggy Zezsyazeoviennabizkie. *Semua Ikan di Langit* merupakan sebuah



Gambar 1.1 Sampul Novel *Semua Ikan di Langit*
Sumber: Novel *Semua Ikan di Langit* oleh Ziggy Zezsyazeoviennabizkie



Gambar 1.2 Contoh Ilustrasi Cat Air yang ada pada Bab Baru dalam Cerita
Sumber: Novel *Semua Ikan di Langit* oleh Ziggy Zezszyzeoviennabizkie

novel pemenang sayembara sastra dewan kesenian Jakarta tahun 2016. Novel ini menceritakan sang tokoh utama yang merupakan sebuah bus DAMRI dengan trayek Dipati Ukur sampai Leuwi Panjang, bus ini berpetualang bersama Beliau, sesosok anak kecil dengan rambut hitam lebat yang memakai mantel berwarna biru, Beliau juga ditemani dengan ikan julung-julung yang selalu ada di sisinya, ikan julung-julung tersebut bersarang di kepala Beliau. Karakter Beliau tidak bisa mengekspresikan emosinya, wajahnya selalu sama. Untuk itu semua emosinya terekspresikan lewat ikan julung-julung miliknya. Sang karakter utama bersama-sama dengan Beliau dan ikan julung-julungnya berpetualang melintasi ruang dan waktu, bertemu dengan makhluk-mahluk unik, seperti kecoak luar angkasa, dewa kucing, dan seorang manusia yang bernama Mendingkan. Novel semua ikan dilangit merupakan sebuah dongeng anak-anak yang ingin membawakan narasi penciptaan dunia di mana Beliau merupakan sesosok makhluk mahakuasa serupa Tuhan dan ikan julung-julung adalah

malaikat-malaikatnya. Kata-kata pada novel ini juga mudah untuk dipahami, dan tidak menggunakan istilah-istilah yang rumit. Novel ini membawa unsur-unsur fantasi dan surealis di dalamnya, novel ini juga memiliki ilustrasi-ilustrasi dari cat air (Gambar 1.2) yang menarik dan menggambarkan setiap bagian-bagian cerita yang ada pada novel.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka bisa disimpulkan bahwa novel (dengan teks saja) tidak semudah novel grafis dalam pemrosesan dan pemahaman informasi yang ada di dalamnya, juga tidak bisa memberikan pengalaman membaca sebuah cerita dengan struktur dan gaya bahasa yang baru. Untuk itu penulis memilih novel grafis menjadi media baru untuk mengadaptasi novel Semua Ikan di Langit dalam bentuk novel grafis.

1.3 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang masalah, maka dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengadaptasi novel menjadi novel grafis?
2. Bagaimana membuat novel grafis yang bisa menggambarkan nuansa fantasi, karakter-karakter yang unik dan dongeng dari sumber aslinya?

3. Bagaimana membuat novel grafis yang bisa merepresentasikan materi asli yang rumit dan penggambaran yang kompleks?
4. Bagaimana membuat novel grafis yang bisa mengkomunikasikan secara instan sebuah informasi kepada para pembacanya?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang ada, perancangan akan berfokus pada cerita mengenai sosok Beliau dalam novel Semua Ikan di Langit. Bagaimana Bus bisa bertemu secara langsung dengan Beliau dan bagaimana Beliau melakukan keajaiban-keajaiban dengan para ikan julung-julung dan melakukan petualangannya bersama dengan Bus. Cerita berfokus kepada Beliau karena Beliau merupakan sosok penting dalam cerita Semua Ikan di Langit (di mana cerita-cerita Semua Ikan di Langit berisikan pertemuan Beliau dengan tokoh-tokoh yang memiliki kisah hidupnya).

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari perancangan novel grafis adalah untuk menghasilkan novel grafis yang dapat mewakili keseluruhan cerita Semua Ikan di Langit. Juga agar bisa memvisualisasikan cerita petualangan yang dialami karakter-karakter di dalam novel.

1.6 Manfaat Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini maka penulis berharap agar para pembaca bisa mendapati kelebihan-kelebihan novel grafis yang tidak dimiliki oleh novel pada umumnya pada saat membaca novel grafis Semua Ikan di Langit, juga untuk memperkenalkan cerita Semua Ikan di Langit yang sudah divisualisasikan ke dalam novel grafis kepada target audiens.

