

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), novel adalah suatu karangan prosa yang panjang dan mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku.

Novel merupakan salah satu hiburan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, di mana melalui membaca cerita, imajinasi dapat berkembang dan pembaca dapat memahami makna yang ingin sampaikan kepada pembaca dari penulis novel dengan merasakan pengalaman memasuki dunia cerita. Meskipun hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata, cerita dalam novel membantu pembaca dalam merangsang imajinasi (Hidekazu, 2020).

Ryujin Nagashima, yang memiliki nama asli Takahito Nagashima, adalah seorang penulis novel Jepang yang terkenal dengan karyanya *Okane no Iranai Kuni*. Tahun 2003, ia menerbitkan buku *Okane no Iranai kuni* pertama. Lalu melanjutkan *Okane no Iranai kuni 2 Apa itu Pernikahan? Apa itu Keluarga?* pada 1 November 2005, *Okane no Iranai kuni 3 Apa Peran Rumah Sakit?* pada 1 Juni 2006, *Okane no Iranai kuni 4 Sekolah itu Apa? Pendidikan itu Apa?* pada 23 Januari 2007, *Okane no Iranai kuni 5 Hakikat Uang itu Apa?* pada 25 Agustus 2023.



Gambar 1.1. Ryujin Nakashima
(Sumber: <https://www2u.biglobe.ne.jp/~nagaryu/>)

Buku *Okane no Iranai Kuni* ini menceritakan tentang seorang tokoh utama yang tersesat ke dunia lain yang disebut *Okane no Iranai Kuni* (dunia yang tidak memiliki uang) dan membandingkannya dengan Jepang, tempat asalnya tokoh utama (dunia yang memiliki uang). Melalui berbagai pengalaman tokoh utama di *Okane no Iranai Kuni* (dunia yang tidak memiliki uang) cerita ini mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan mengenai sistem ekonomi dan nilai-nilai dalam masyarakat modern. Di *Okane no Iranai Kuni* (dunia yang tidak memiliki uang), tentu saja tidak ada uang, dan orang-orang hidup tanpa konsep kepemilikan, saling membantu tanpa pamrih. Meskipun begitu, negara tanpa uang lebih maju, lebih sehat, dan orang-orang menjalani kehidupan yang lebih sejahtera dibandingkan dengan dunia yang memiliki uang (negara tokoh utama). Isi novel *Okane no Iranai Kuni* ini

mengajukan keraguan tentang materialisme dan kerja demi uang, serta mengajak pembaca untuk berpikir, "Apa sebenarnya makna kebahagiaan yang sejati?".



Gambar 1.2. Cover Novel Okane no Iranai Kuni
(Sumber: Dokumentasi Sendiri)

Novel ini mempunyai berbagai makna yang Nagashima ingin sampaikan kepada pembaca. Nagashima menganggap dunia dalam novel ini sebagai dunia ideal dan berharap agar semakin banyak orang di seluruh negeri dan dunia yang memiliki pemikiran serupa. Nagashima, selain menulis, juga menyampaikan isi novel *Okane no Iranai Kuni* melalui berbagai media, seperti lakon *rakugo* yang ia bawakan sendiri, drama yang ia perankan, lagu ciptaannya, dan berbicara melalui saluran YouTube miliknya. Dengan kegiatan ini, Nagashima mengatakan ingin sebanyak mungkin orang membayangkan tentang dunia dalam novel ini,

meningkatkan kesadaran, dan berharap pembaca atau orang-orang yang terpapar dengan cerita ini yang menganggap dunia ini baik akan mengambil tindakan masing-masing untuk menyebarkan pandangan dunia dari cerita ini (Nakashima, 2021)

Salah satu cara untuk mempermudah imajinasi tentang dunia cerita dalam novel adalah dengan menghadirkan buku dalam bentuk visual. Ini membantu audiens membayangkan dunia cerita secara visual dan memperluas imajinasi.

Sebagai contoh karya yang terkenal dalam mengubah teks menjadi visual adalah *Harry Potter*. Seri *Harry Potter* adalah novel fantasi karya penulis asal Inggris, J.K. Rowling, yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1997. Ceritanya mengikuti petualangan Harry Potter dan teman-temannya, Ron Weasley dan Hermione Granger, di dunia sihir. Film pertama yang mengadaptasi seri ini, *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001), menggambarkan petualangan pertama Harry di sekolah sihir dan menjadi fenomena global (Masaharu, 2024).

Visualisasi cerita dalam film *Harry Potter* berhasil menyampaikan dunia imajinatif dari novel kepada penonton. Selain itu, adaptasi film memungkinkan jangkauan yang lebih luas kepada penonton yang tidak membaca buku. Proses filmisasi ini dipilih sebagai cara untuk menyampaikan cerita kepada audiens yang lebih besar, dengan berbagai faktor di baliknya yang bertujuan untuk membawa cerita kepada lebih banyak orang dan membangkitkan resonansi emosional (Hyeju, 2021).

Novel Harry Potter adalah contoh besar dari visualisasi cerita melalui adaptasi film, namun terdapat juga contoh lain dari teks ke visual yang menggunakan ilustrasi. Misalnya, ilustrasi pada sampul buku atau ilustrasi sebagai gambar

pengantar dalam novel. Ilustrasi pengantar novel merupakan cara yang efektif untuk membagikan citra yang dimaksudkan oleh penulis kepada pembaca (Asami, 2016). Alan Lee dan John Howe, yang dikenal dengan gaya mereka dalam mengilustrasikan novel fantasi seperti *The Hobbit* dan *The Lord of the Rings*, mampu mengungkapkan elemen-elemen dan emosi cerita dalam satu ilustrasi. Karya-karya mereka secara visual menyampaikan dunia yang digambarkan dalam cerita asli serta emosi para tokoh, memainkan peran penting dalam memperdalam pemahaman pembaca terhadap isi teks (Fe, 2023).

Dalam penelitian ini, saya akan melakukan perancangan karya tentang visualisasi novel Okaneno Iranai Kuni menggunakan teknik tekstil yang terutama fokus pada sulaman. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata bordir atau sulam adalah hiasan dari benang yang dijahitkan pada kain. Penggunaan bordir sebagai alat komunikasi visual di Jepang sudah ada sejak sekitar abad ke-5, saat diperkenalkan bersamaan dengan masuknya agama Buddha melalui Tiongkok dari India. Bordir pertama kali digunakan sebagai bentuk ekspresi religius, seperti dalam karya seni keagamaan (繡仏 / bordir Buddha), berfungsi sebagai alat komunikasi visual dalam konteks keagamaan dan status social (Motoji, 2023). Ada dua alasan mengapa saya memutuskan untuk menggunakan bordir atau teknik tekstil dalam penelitian *teks-to-visual* ini. Pertama, di volume keempat Okaneno Iranai Kuni, terdapat kutipan yang berbunyi, "Setiap orang memiliki keahlian yang berbeda-beda, jadi tidak perlu menguasai semua mata pelajaran. Yang penting adalah mengembangkan dan menggunakan kemampuan yang dimiliki masing-masing." Berdasarkan kata-kata ini, saya memutuskan untuk merancang karya visualisasi *Okane no Iranai Kuni* menggunakan keterampilan bordir dan Teknik

tekstil yang saya kuasai. Alasan kedua adalah bahwa meskipun teknik bordir tradisional terus dilestarikan, dalam konteks seni modern, bordir kini semakin dihargai sebagai bentuk ekspresi seni baru. Dalam disertasi doktoral dari Universitas Tsukuba berjudul Penelitian Tentang Bordir Jepang pada Zaman Modern dan Kontemporer, dijelaskan secara rinci bagaimana bordir melampaui batas antara seni dan kerajinan, serta memainkan berbagai peran dalam dunia seni (Aya, 2016).

Seni bordir umumnya dianggap sebagai bidang yang memiliki peluang kecil jika dibandingkan dengan bentuk seni lainnya. Misalnya, meskipun ada seniman bordir seperti Junko Oki yang mendapatkan perhatian, seni bordir melibatkan pekerjaan yang sangat rinci, sehingga jumlah seniman secara keseluruhan yang terlibat dalam bidang ini cenderung lebih sedikit (Junko, 2014).

Tujuan utama membuat visualisasi novel "*Okaneno iranai Kuni*" dalam bentuk sulam atau bordir adalah untuk meningkatkan informasi yang ingin disampaikan oleh Ryujin Nakajima. Melalui visual yang jarang dilakukan akan menjadi kebaruan dari perancang tersebut.

Dalam pembuatan karya ini, pendekatan yang digunakan bukan sekadar menyalin teks dari novel ke dalam bentuk sulaman, melainkan dengan pendekatan metafora. Metafora adalah cara menyampaikan pesan bukan melalui kata-kata, melainkan melalui kesan visual. Sebagai contoh, salah satu pelukis terkenal, Salvador Dalí, dikenal dengan penggunaan metafora melalui mimpi, alam bawah sadar, dan relativitas waktu. Dalam karyanya *The Persistence of Memory*, misalnya, jam yang meleleh menggambarkan relativitas waktu dan ketidakjelasan ingatan manusia, serta batas antara kenyataan dan mimpi yang menjadi kabur. Karya-karya

Dalí menggambarkan pencarian batin melalui lanskap yang tidak realistis dan simbol-simbol aneh, serta perlawanan terhadap norma sosial yang ada. Dengan demikian, metafora adalah bentuk ekspresi bahasa yang membandingkan dua hal yang berbeda untuk menyampaikan makna yang lebih dalam (Motoji, 2023). Dalam pembuatan karya ini, metafora digunakan untuk memvisualisasikan *Okane no Iranai Kuni*.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Buku ini belum memiliki visualisasi.
2. Karena belum memenangkan penghargaan besar seperti Akutagawa Prize atau Japan Booksellers' Award, buku ini masih perlu dikenal lebih luas untuk memperluas pasar.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memvisualkan esensi novel dengan visual metafor
2. Bagaimana teknik tekstil dapat menjadi alternatif teknik dalam membuat karya ilustrasi

1.4. Tujuan Perancangan

1. Menghadirkan makna yang ingin disampaikan oleh penulis buku *Okane no Iranai Kuni*.
2. Memperkenalkan teknik tekstil sebagai salah satu Teknik visual dalam membuat karya ilustrasi

1.5. Manfaat Perancangan

1. Kebaruan teknik kerajinan tangan: Kain dan bordir bukan lagi hanya metode tradisional, tetapi menjadi bagian dari seni kontemporer yang dapat dihargai kembali.

