

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi dari tiga sub Bab Bagian pertama adalah studi pustaka, yang berisi tentang penelitian/perancangan terdahulu atau literatur ilmiah. Bagian kedua berisi referensi visual yang menjadi dasar/konsep desain dari perancangan ini. Terakhir, dasar teori yang menjadi fondasi dalam perancangan ini.

2.1 Studi Pustaka

Sub Bab ini berisi rangkuman penelitian-penelitian sebelumnya dengan tema yang serupa dengan yang dirancang oleh penulis. Tinjauan pustaka yang menjadi acuan penulis, yaitu:

2.1.1. Jurnal “Perancangan Buku Novel Grafis Asal Usul Kota Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja”

“Perancangan Buku Novel Grafis Asal Usul Kota Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja” yang disusun oleh Furqon Kurniawan dari Universitas Dinamika ini dirancang pada tahun 2022 dan didasari dengan isu masyarakat Kota Surabaya khususnya generasi muda memiliki minat yang kurang terhadap sejarah asal usul Kota Surabaya itu sendiri [4]. Maka dari itu peneliti ingin merancang suatu media berbasis buku novel grafis yang sifatnya menarik dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar generasi muda terhadap sejarah Kota Surabaya.

Peneliti juga membahas tentang sejarah Kota Surabaya mengenai asal usul terbentuknya Kota Surabaya dan betapa pentingnya sejarah Kota Surabaya untuk dipelajari bagi generasi muda sebagai upaya pelestarian budaya sejarah. Peneliti menjelaskan bahwa buku sejarah yang ada mengenai sejarah Kota Surabaya itu sendiri masih terlalu monoton atau membosankan sehingga generasi muda sekarang tidak tertarik untuk belajar sejarah. Oleh karena itu peneliti ingin merancang sebuah buku sejarah yang bersifat novel grafis agar isi konten dari buku tersebut tidak terlalu monoton

dan bosan sehingga anak muda atau generasi selanjutnya tertarik untuk membaca tentang sejarah asal usul Kota Surabaya itu sendiri.

Perancangan ini dipilih sebagai referensi karena adanya keterkaitan antara sejarah dan novel grafis, yang ingin diterapkan dalam perancangan ini adalah bagaimana narasi sebuah sejarah dapat disampaikan secara efektif dan komunikatif melalui visualisasi dari novel grafis tersebut agar pesan yang ingin disampaikan tercapai pada tujuan. Dalam jurnal tersebut juga mengatakan bahwa novel grafis merupakan media yang tepat sehingga mudah untuk dipahami bagi anak muda. Perbedaan jurnal ini dengan perancangan yang akan diambil adalah dari segi pengumpulan data dimana jurnal ini menggunakan metode kuisioner sebagai data yang diambil untuk memperkuat hasil dari perancangan tersebut sedangkan di perancangan yang ingin diterapkan adalah melalui hasil observasi dan wawancara.

2.1.2. Jurnal “Perancangan Novel Grafis Visualisasi Mitos Jawa”

“Perancangan Novel Grafis Visualisasi Mitos Jawa” yang disusun oleh Barry Junius Widjaja dari Universitas Kristen Petra Surabaya ini dirancang pada tahun 2009 yang membahas isu tentang keraguan generasi muda terhadap budaya Jawa yang ada di Indonesia [5]. Peneliti menjelaskan bahwa keraguan generasi muda terhadap budaya Jawa karena relevansinya dalam kehidupan sehari-hari menganggap bahwa perilaku atau budaya Jawa yang dilakukan hanyalah mitos namun dalam adat Jawa berkata lain dan mengatakan bahwa perilaku tersebut adalah suatu perilaku atau norma yang berdampak positif dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu peneliti mempunyai tujuan untuk merancang sebuah novel grafis terhadap mitos mitos yang ada di Jawa dalam bentuk visual untuk memberikan perspektif yang benar terhadap budaya Jawa sehingga bisa lebih dihargai bagi generasi muda lalu dapat menimbulkan rasa bangga akan budaya Jawa. Perancangan ini cukup menarik karena tujuan dari peneliti ini selain merancang sebuah novel grafis adalah untuk meningkatkan rasa nasionalisme terhadap budaya Jawa di kalangan remaja.

Perancangan ini dipilih sebagai referensi karena ada keterkaitannya dengan novel grafis dan generasi muda. Perbedaan jurnal ini dengan perancangan yang akan diambil adalah objek yang diangkat dimana jurnal ini membahas tentang budaya dan perancangan yang akan diambil membahas tentang sejarah. Namun memiliki persamaan untuk meningkatkan *value* atau menunjukkan pesan moral kepada diri manusia. Maka dari itu penerapan terhadap perancangan ini adalah bagaimana cara mengelola sebuah novel grafis yang menarik dan komprehensif sehingga dapat meningkatkan minat pembaca terhadap topik tertentu pada kalangan generasi muda.

2.1.3. Jurnal “Perancangan Novel Grafis Perjalanan Hidup Raja Airlangga”

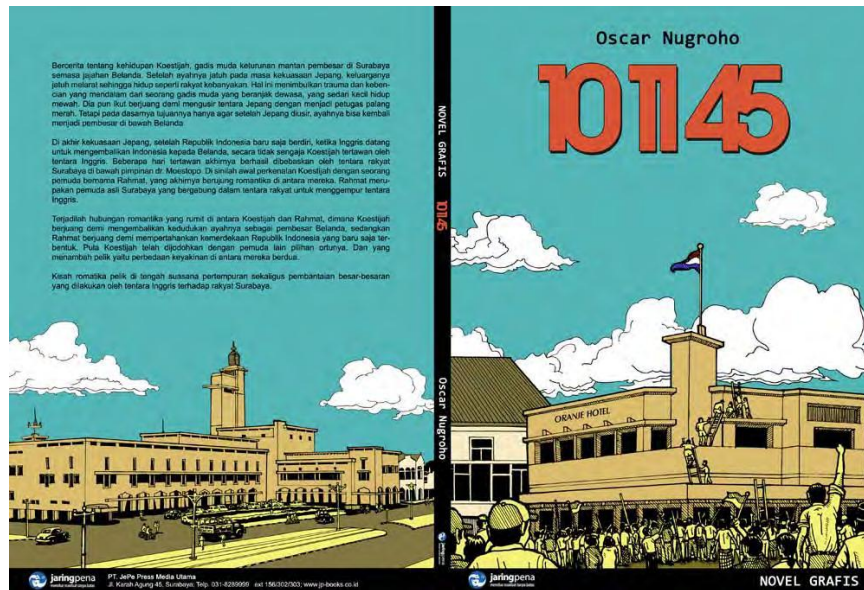
“Perancangan Novel Grafis Perjalanan Hidup Raja Airlangga” yang disusun oleh Ika Madayanti dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2018 membahas isu belum adanya media visual yang membahas tentang sejarah perjalanan hidup Raja Airlangga kebanyakan bersifat tekstual dan terkesan membosankan bagi para generasi muda [6]. Pada perancangan ini peneliti menjelaskan bahwa cerita mengenai perjalanan hidup Raja Airlangga tersebut masih dalam bentuk lisan dan tekstual sehingga tidak ada minat dari kalangan generasi untuk mengubris cerita tersebut. Oleh karena itu peneliti ingin merancang sebuah novel grafis sejarah tentang perjalanan hidup Raja menggunakan ilustrasi semi manga untuk menyesuaikan dengan target audiens dengan unsur fiktif dan membuat alur cerita yang menyenangkan hingga dapat dinikmati oleh masyarakat.

Relevansi jurnal ini dalam perancangan yang ingin diambil adalah catatan sejarah yang masih bersifat tekstual dan lisan sehingga terkesan membosankan bagi generasi muda. Perbedaan dalam jurnal ini dengan perancangan yang akan diambil adalah jurnal ini menggunakan ilustrasi semi-manga dengan menambahkan unsur fiktif didalamnya, sedangkan recancangan yang ingin diambil menggunakan gaya ilustrasi kartun agar

terlihat menyenangkan dan terkesan humoris. Kemudian bagian yang ingin diambil dan diterapkan dari jurnal ini adalah bagaimana cara mengelola atau mengkonversi sebuah catatan sejarah yang bersifat tekstual dan lisan ke dalam bentuk visual sehingga menjadi sebuah novel grafis.

2.2 Referensi Karya

2.2.1. Novel Grafis “101145”



Gambar 2.1 Sampul Novel Grafis 101145
(Sumber: Oscar Nugroho, 2018)

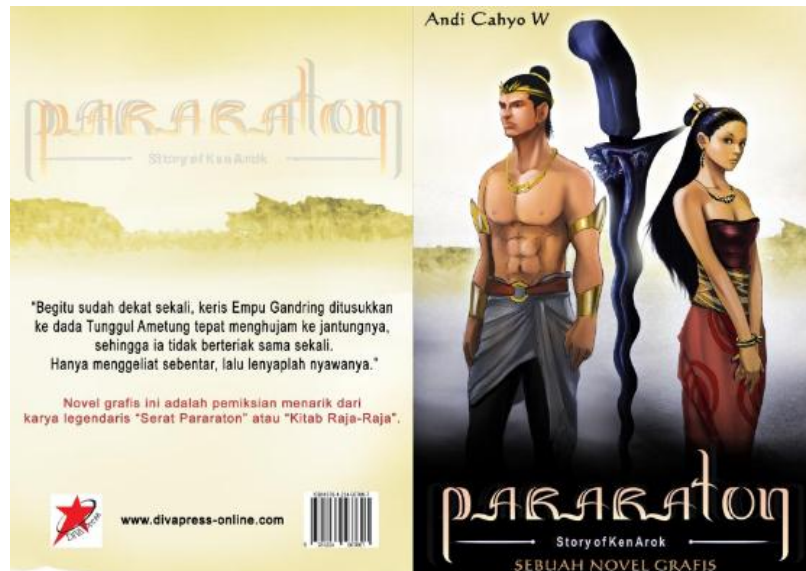


Gambar 2.2 Novel Grafis “101145”
(Sumber: Oscar Nugroho, 2018)

Novel grafis ini berjudul “101145” yang disusun oleh Eko Oscar Nugroho dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember di Surabaya pada tahun 2018 [7]. Buku novel grafis ini menceritakan tentang terjadinya peristiwa sejarah pada tanggal 10 November 1945 yang disajikan secara visual. Buku ini menggunakan gaya visual *semi-realist* dan tidak menggunakan warna pada isi halaman novel tersebut. Isi cerita memiliki karakter yang diutamai oleh salah satu tokoh nyata peristiwa tersebut yang bernama ibu Koestijah serta sebagai narasumber dari perancangan buku novel grafis tersebut. Sampul dari novel grafis ini tampilan menggunakan warna yang *soft* dan terlihat kuno memberikan kesan seperti zaman dahulu.

Kelebihan dari novel grafis ini adalah bagaimana peneliti dapat memberikan suatu visual representasi sebuah peristiwa melalui dasar wawancara yang ceritanya hanya bersifat tekstual dan secara lisan. Kekurangan dari novel grafis ini adalah tidak menggunakan warna pada gambar ilustrasi tersebut sehingga membuatnya kurang menarik, namun dari segi gaya gambar ilustrasi tersebut sudah terlihat bagus karena dapat teridentifikasi peristiwa apa yang terjadi dan ingin disampaikan. Aspek yang ingin diambil kemudian diterapkan dalam perancangan ini adalah dari gaya visual tersebut yaitu menggunakan *semi-realist* sebagai acuan untuk menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian untuk menarik pembaca agar terkesan seperti berada pada cerita tersebut karena *semi-realist* sifatnya adalah sebuah kemiripan dengan objek tertentu.

2.2.2 Novel Grafis “Pararaton : Story of Ken Arok”



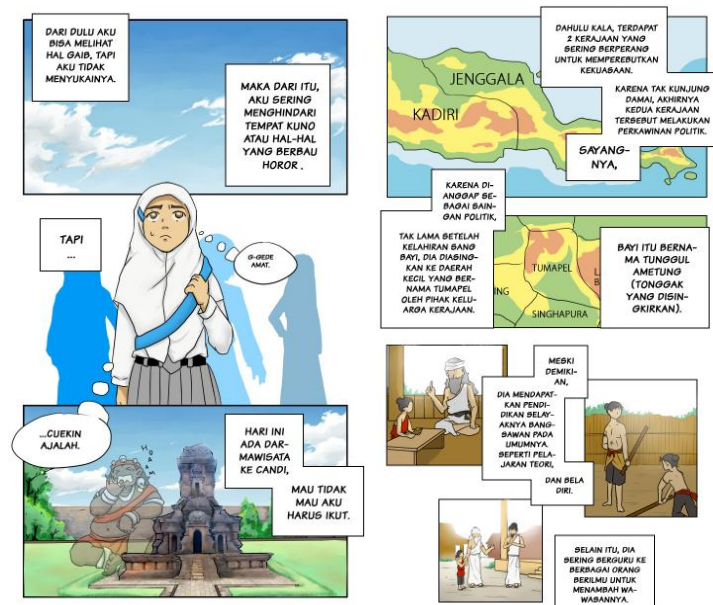
Gambar 2.3 Sampul Novel Grafis “Pararaton : Story Of Ken Arok”
(Sumber: Andi Cahyo Widiatmoko, 2014)

Novel grafis ini berjudul “Pararaton : Story of Ken Arok” yang disusun oleh Andi Cahyo Widiatmoko pada tahun 2014 dari Universitas Sebelas Maret [8]. Novel grafis ini bercerita tentang kisah perjalanan Ken Arok dari sebelum dan sesudah menjadi raja pada zaman majapahit. Tujuan dari novel grafis ini adalah untuk mengenalkan riwayat hidupnya Ken Arok agar dapat dikenal dengan generasi muda Jawa Timur, untuk menumbuhkan rasa bangga atas mempunyai tokoh yang disenggani masyarakat pada zaman kerajaan. Novel grafis ini menggunakan gambar berpanel sebagai cara dalam bercerita, lalu dalam penyampaian cerita novel grafis ini menggunakan strategi *verbal* dan *nonverbal* dimana peneliti ingin menggunakan penggabungan antara teks dan visual dengan porsi yang sama. Gaya visual yang diterapkan adalah semi-realist dan untuk warna yang dipakai adalah hitam putih dari isi novel grafis tersebut.

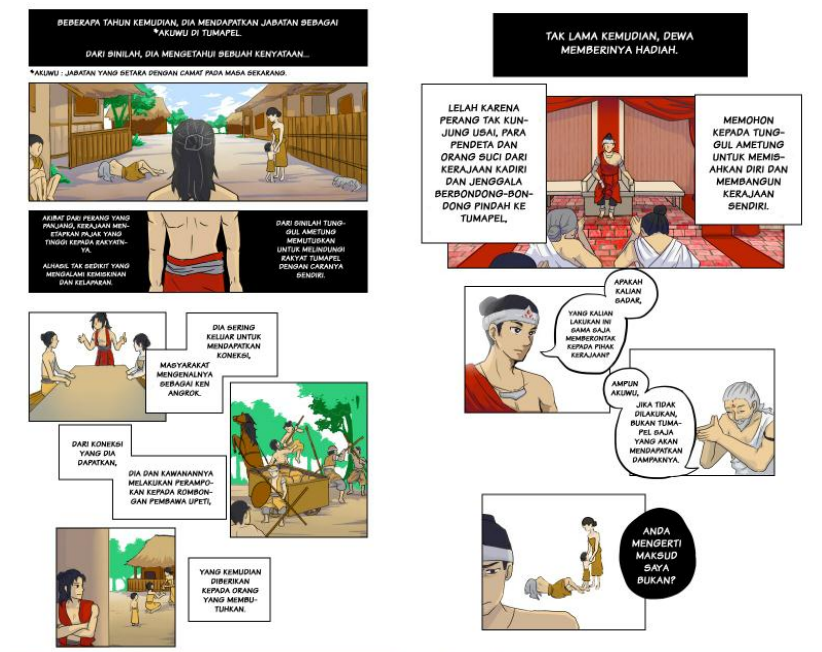
Kelebihan dari novel grafis ini terdapat pada tata letak penggunaan gambar dari cerita itu sendiri sebagai cara dalam bercerita sehingga membuat pembaca paham dengan alur cerita dan style ilustrasi yang dipakai sangat cocok dengan latar tersebut. Kekurangan dari novel grafis ini adalah tidak

adanya warna pada ilustrasi dan juga penggabungan antara teks dan ilustrasi yang memiliki porsi yang sama membuat novel grafis ini terkesan menjadi bosan karena dengan banyaknya teks pada cerita tersebut. Aspek yang ingin diterapkan pada perancangan yang akan diambil adalah gaya bercerita dari novel grafis tersebut yaitu bagaimana penempatan tata letak dan panel dalam bercerita sehingga dapat mempengaruhi informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

2.2.3 Novel Grafis “Tumapel : Another Story”



Gambar 2.4 Sampul Novel Grafis “Pararaton : Story Of Ken Arok”
(Sumber: Andi Cahyo Widiatmoko, 2014)



Gambar 2.5 Novel Grafis “Tumapel : Another Story”
(Sumber: Webtoon, 2021)

Novel grafis ini berjudul “Tumapel : *Another Story*” yang disusun oleh Paramaysella Yudha Octavia dan Tri Cahyo Kusumandyoko pada tahun 2021 dari Universitas Negeri Surabaya [9]. Novel grafis ini menceritakan tentang kisah Kerajaan Singhasari dalam bentuk sebuah komik digital yaitu webtoon. Tujuan dari terciptanya novel grafis ini adalah memberikan edukasi kepada remaja tentang sejarah kerajaan Majapahit. Novel grafis ini menggunakan alur cerita menceritakan kembali sejarah tersebut menggabungkan nuansa modern dan masa lalu menjadi satu. Dalam gaya visual ilustrasi itu sendiri menggunakan penggabungan antara kartun dan realis, lalu warna-warna yang cerah sehingga menarik untuk dilihat. Novel grafis ini juga berbentuk serial yang memiliki 5 part.

Kelebihan dari novel grafis ini adalah bagaimana cara bercerita dengan menggunakan transisi modern ke masa lalu yang sifatnya berdialog namun memberikan informasi serta edukasi, tata letak dan panel yang minimalis dan beragam namun efektif, tidak terlalu banyak teks, dan warna yang cerah membuat cerita tersebut menjadi hidup, gaya visual yang lucu dan menyesuaikan dengan target audiens. Kekurangan dari novel grafis

tersebut adalah novel grafis yang memiliki lima *part* sehingga berbentuk menjadi series. Aspek yang ingin diambil dari novel grafis ini adalah bagaimana cara bercerita serta memberikan informasi dengan gaya berdialog, lalu tata letak atau gaya panel yang beragam untuk menjadi selalu menarik sehingga tidak terpaku pada satu gaya saja dan yang terakhir pengaplikasian warna pada ilustrasi sehingga membuat cerita menjadi hidup dan menarik bagi pembaca.

2.3 Dasar Teori

Berdasarkan hasil observasi dari berbagai referensi perancangan, terdapat perbedaan terhadap perancangan yang dibuat oleh penulis diantaranya adalah mengenai topik penelitian, tujuan penelitian, dan materi yang disampaikan. Lalu berdasarkan referensi karya yang serupa terdapat perbedaan dari segi pemilihan warna dan informasi yang ingin disampaikan.

2.3.1 Novel Grafis Sebagai Media Informasi

Berdasarkan konsep media informasi menurut Sobur dalam buku “Semiotika Komunikasi” menyimpulkan bahwa media informasi adalah sarana untuk mengumpulkan dan mengorganisasikan data informasi yang akan menjadi sebuah catatan yang bermanfaat bagi komunikan. Menurut Sobur juga menyatakan bahwa media informasi merupakan alat grafis, fotografi, dan elektronik yang sifatnya menyimpan, memproses, dan mengatur ulang informasi berupa visual [10]. Konsep dari media informasi tersebut akan memperkuat hasil penelitian penulis karena telah ditegaskan bahwa penggunaan sebuah novel grafis dapat digunakan sebagai media informasi, pada konteks ini khususnya novel grafis sejarah. Menceritakan sejarah Sumur Mas secara visual ilustrasi melalui novel grafis, sehingga mudah untuk dipahami dan menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca.

2.3.2 Sejarah

Sejarah adalah suatu kejadian atau peristiwa yang telah terjadi di masa lalu pada kehidupan manusia yang selalu mengalami perubahan, kemudian disusun kembali secara ilmiah berdasarkan skala waktu, kemudian diberi sebuah interpretasi dan analisis kritis, sehingga memudahkan untuk dipahami secara keseluruhan [11]. Secara umum dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah suatu perubahan, peristiwa masa lalu yang diberi interpretasi atau dasar pemikiran, kemudian dipadukan menjadi pengertian yang utuh. Dalam hal ini, khususnya dalam kaitannya dengan novel grafis, urutan perkembangannya disusun dalam narasi naratif.

2.3.3 Novel Grafis

Menurut Will Eisner novel grafis adalah istilah yang digunakan untuk sebuah karya grafis visual berdasarkan buku komik, dengan plot yang cukup panjang dan konsep cerita yang lebih kompleks, novel grafis ini lebih ditujukan pada pembaca yang lebih dewasa [3]. Istilah ini juga biasa digunakan untuk karya komik pendek yang diterbitkan dalam edisi umum. Karya novel grafis yang diterbitkan hanya satu kali dan tidak melalui media seperti majalah atau *newspaper* dan biasa disebut sebagai *original graphic novel*, atau karya orisinal novel grafis. Novel grafis ini sedikit berbeda dengan komik pada umumnya karena mengandung cerita yang lebih bermanfaat dibandingkan komik, dimana komik biasa digunakan untuk hiburan sedangkan novel grafis lebih memiliki isi konten yang lebih bermanfaat didalamnya. Sampai saat ini, novel grafis dikenal sebagai cerita bergambar dengan isi konteks yang lebih berbobot dibandingkan buku komik pada umumnya.

2.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah representasi visual gambar terhadap suatu kejadian, tujuan atau bahkan cara melakukan sesuatu [12]. Ilustrasi merupakan hasil penggambaran visual yang diambil dari suatu cerita atau hal lain dengan nilai tertentu. Seiring dengan perkembangan waktu, teknik ilustrasi terbagi

jadi dua kategori, yaitu teknik manual dan *digital* dengan menggunakan *software* tertentu. Ada beberapa jenis gaya ilustrasi, antara lain:

- a. **Realis**, adalah gaya ilustrasi dengan acuan pada kemiripan objek yang digambar.
- b. **Surrealis**, adalah gaya menggambar yang menekankan imajinasi menggunakan beberapa pendekatan seperti personifikasi, metafora, atau hiperbola.
- c. **Kartun**, adalah gaya menggambar dengan tujuan menyenangkan dan terkesan humoris, biasa berisikan penuh warna dan gambar.
- d. **Karikatur**, adalah gaya menggambar yang tidak sesuai dengan proposional skala pada objek.
- e. **Japanese style**, adalah gaya menggambar yang mengacu kepada manga, biasa dikenal dengan ilustrasi mata besar, warna dan gaya rambut yang nyentrik.
- f. **American style**, adalah gaya menggambar yang mengacu pada gaya visual Amerika dengan tubuh penuh kekar dan wajah persegi panjang.
- g. **Pop art**, adalah gaya visual yang tumpang tindih satu objek dengan objek lainnya.
- h. **Fotografi**, adalah teknik menggambar yang menggunakan cahaya untuk menangkap sebuah gambar visual.

Secara garis besar fungsi umum dari perancangan ini adalah memvisualisasikan sebuah informasi dan cerita sejarah yang bersifat teks menjadi dalam bentuk ilustrasi untuk menghindari rasa bosan ketika sedang membaca dan mengkomunikasikan informasi hingga pesan yang ingin disampaikan melalui visual ilustrasi.

2.3.5 *Layout*

Menurut Sutrianto Rustan, *Layout* pada dasarnya adalah tata letak suatu elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung sebuah konsep atau pesan yang ingin disampaikannya [13]. *Layout* juga merupakan upaya untuk mendefinisikan tata letak yang sesuai dengan estetika bidang yang disusun. Elemen tata letak memiliki tujuan

untuk menyampaikan suatu informasi secara lengkap dan akurat sehingga dapat membuat nyaman untuk dibaca bagi pembacanya. Selain itu, informasi yang mudah ditemukan juga penting dalam sebuah *layout* terkait navigasi dan estetika. Rustan membagi elemen *layout* menjadi sebagai berikut:

1. **Elemen Teks**, merupakan komponen-komponen dalam sebuah *layout* yang meliputi adalah *header and footer, indent, lead line, byline, deck, bodytext, pull quotes, callouts, kickers, running head, masthead, nameplate, signature, jumps, mutual caps*, subjudul, spasi, catatan kaki dan nomor halaman.
2. **Elemen Visual**, merupakan elemen dalam sebuah *layout* yang meliputi sebuah foto, *artwork*, infografis, garis, kontak.
3. **Invisible Element**, merupakan elemen yang menjadi acuan posisi elemen tersebut. *Invisible Element* ini mencakup *margin* dan *grid*. *Margin* yang menentukan jarak antara tepi halaman dan ruang yang ditempati oleh elemen *layout*. *Margin* juga menghindari resiko kesalahan pemotongan saat proses mencetak. Selain itu, *margin* memberikan kesan rapih dan estetis. *Grid* memudahkan audiens untuk menentukan di mana menempatkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan satu kesatuan *layout*.
4. **Negative Space atau White Space**, merupakan ruang kosong yang diindikasikan agar penataan karya tidak terlalu penuh pada suatu bidang, ruang kosong ini juga digunakan untuk mempertegas atau memberikan tekanan pada objek tertentu. Selain itu, dapat membuat audiens lebih nyaman dan lebih mudah memahami isi *layout*. Ruang kosong ini memberi kesan aliran dalam desain yang kemudian akan menciptakan keseimbangan desain jika ditata dengan benar.
5. **Visual Hierarchy**, adalah cara mengorientasikan pembaca tentang sesuatu hal dan juga merupakan salah satu cara untuk menggambarkan pentingnya informasi. Desainer dapat memberikan kontras untuk

memandu pembaca dalam memahami sebuah informasi dan gambar dalam susunan yang diinginkan.