

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bagi seseorang pelajar, sudah sewajarnya literasi adalah salah satu cara dalam mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Dikutip dari buku Gerakan Literasi Sekolah, “Terbitnya Permendikbud tentang penumbuhan Budi Pekerti tidak lepas dari konteks global. Literasi menjadi subjek pengukuran oleh beragam survei Internasional. Indonesia sendiri, sejak 2000, berpartisipasi dalam survei PISA. Sayangnya, di tiap survei 3 tahunan itu, posisi Indonesia selalu berada di posisi terbawah, jauh dibawah Negara tetangga seperti Singapura, Malaysia, dan Vietnam.” (Billy Antono, 2017 : 9). Dilansir juga dari web ayomenulis.id yang terbit pada tanggal 22 Oktober 2020. Hasil survei PISA dalam 3 tahun terakhir, tahun 2018, Indonesia masih berada pada urutan ke-74 dari 79 Negara. Bagi penulis hal ini menjadi masalah yang pantas untuk diperhatikan, maka dari itu sudah seharusnya sebagai seseorang yang mendapatkan pendidikan berusaha untuk mengurangi masalah minimnya literasi ini.

Setelah mengetahui fenomena yang ada di lingkungan khususnya para remaja, penulis mendapatkan ide untuk membuat Novel Grafis dari Novel Bumi Manusia. Bumi Manusia adalah novel yang bercerita tentang tokoh utama yang bernama Minke, latar waktu diambil pada tahun 1898. Pada tahun itu masih adanya kasta antara Pribumi dan Eropa, kasta bisa di indentifikasi dari nama belakang setiap orang. Pada alur ceritanya dominan dengan permasalahan antara Pribumi dan Eropa, ketidakadilan dari hukum Eropa dan ketidak-berdayaan Pribumi untuk melawan bangsa Eropa.

Selain dari cerita fiksi yang terkandung dalam Novel Bumi Manusia, ada pula sejarah yang disampaikan dalam ceritanya. Hal ini menjadi salah satu faktor untuk menyebarkan pengetahuan khususnya wawasan sejarah kepada remaja. Karena generasi muda akan selalu menjadi penerus bagi peradaban yang akan datang.

Pemilihan cerita Novel Bumi Manusia dikarenakan ceritanya yang berlatar di Hindia Belanda yang sekarang menjadi Negara Indonesia. Dengan begitu cerita fiksi ini bisa membuat remaja di Indonesia ikut merasakan sedikit banyak kehidupan yang dijalani oleh para penduduk Hindia Belanda pada masanya. Selain itu Novel Bumi Manusia memiliki detail sejarah dan fenomena yang baik untuk remaja dan pelajar perhatikan sehingga membantu mempengaruhi intelektual individu.

Novel Bumi Manusia juga terbukti bisa membantu mempengaruhi intelektual, Bumi Manusia sudah diterjemahkan ke lebih 30 bahasa. Selain itu disebagian Negara Novel Bumi Manusia dijadikan menjadi bahan ajar di bidang sastra. Hal ini membuktikan bahwa Novel Bumi Manusia mempunyai pengaruh yang baik bagi para pelajar dan remaja.

Novel Grafis diambil sebagai media oleh penulis, sebagai salah satu cara mengenalkan sastra yang mempunyai pengaruh kepada pembaca. Adapun Novel Grafis adalah bentuk media literasi yang melibatkan Ilustrasi atau Gambar didalamnya, mirip seperti Komik akan tetapi Novel Grafis cenderung lebih panjang dan tidak memiliki *chapter*.

Dalam pelaksanaanya penulis menganalisis terlebih dahulu dari alur cerita hingga deskripsi setiap karakter, hal ini berguna untuk mempermudah dalam pengerjaan ilustrasi. Ilustrasi yang akan digarap berupa jenis ilustrasi

tradisional dengan menggunakan media cat *Watercolor*. Walaupun eksekusi pertama dengan teknik tradisional akan tetapi hasil akhir dari media Novel Grafis Bumi Manusia akan berupa *Art Print*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, berikut rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari perancangan ini, yaitu :

- a. Bagaimana penulis membuat rancangan Novel Grafis Bumi Manusia sebagai salah satu cara mengenalkan sastra pada remaja ?

1.3. Lingkup Perancangan

Perancangan Novel Grafis Bumi Manusia melingkupi analisis Novel Bumi Manusia dari sudut pandang para pembaca, pencarian ide pokok cerita, studi karakter, pemilihan plot dan yang berhubungan dengan isi konten Novel Grafis. Selain itu penulis juga melakukan studi literatur perihal Novel Grafis dan melakukan studi visual untuk menentukan ilustrasi yang tepat dengan tujuan yang telah ditentukan.

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan adalah sebagai adaptasi Novel Bumi Manusia menjadi Novel Grafis Bumi Manusia yang ditujukan untuk remaja usia 15-25 tahun, juga salah satu cara mengenalkan dan lebih lanjutnya memahami karya sastra, khususnya Novel Bumi Manusia.

1.5. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan diantaranya :

- a. Sebagai upaya meningkatkan apresiasi remaja terhadap Novel Bumi Manusia.
- b. Menyampaikan pesan yang ada dalam cerita Novel Bumi Manusia dengan media yang berbeda.

1.6. Skema Perancangan

Berikut skema Perancangan :



Gambar 1.1 Skema Perancangan

1.7. Metode Perancangan

- a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan interaksi langsung maupun tidak langsung dan dengan sistem tukar pikiran. Membicarakan tentang hubungan Novel Bumi Manusia dengan fenomena yang ada di generasi sebelum dan sesudah merdeka. Hal yang didapatkan dari diskusi ini membantu pembuatan ide untuk merancang Novel Grafis Bumi Manusia.

b. Studi Literatur

Studi literatur dimulai dengan membaca secara intensif Novel Bumi Manusia, yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk perancangan Novel Grafis Bumi Manusia. Selain itu penulis juga membaca buku, jurnal dan catatan-catatan lain yang menunjang bagi perancangan.

c. Studi Visual

Studi visual dilakukan dengan mengumpulkan referensi dari media digital maupun manual. Studi visual juga didukung oleh data yang diperoleh dari studi literatur, seperti meng-ilustrasikan tiap karakter dan latar tempat terjadinya setiap peristiwa.

d. Perancangan Konsep Media

Novel Grafis Bumi Manusia menjadi konsep media yang dipilih oleh penulis. Isi yang terkandung didalamnya yakni berupa ilustrasi yang dilukis secara manual menggunakan teknik cat air yang selanjutnya akan di digitalisasi menjadi buku cetak.

1.8. Sitematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran tentang karya tulis ini, maka penulis menyajikan pembahasan dengan sistematika sebagai berikut :

A. BAB I PENDAHULUAN :

Pemaparan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, lingkup perancangan, manfaat perancangan, skema perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

B. BAB II LANDASAN TEORI :

Menjelaskan teori atau pedoman yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan yang ingin dicapai, yaitu landasan utama dan landasan pendukung.

C. BAB III ANALISA DATA :

Memaparkan data dan fakta, meliputi analisis permasalahan, analisis target audiens, strategi perancangan dan *what to say*.

D. BAB IV PERANCANGAN :

Menjelaskan konsep komunikasi, meliputi tujuan komunikasi, strategi komunikasi, strategi pesan, konsep kreatif, konsep media dan Visualisasi.

E. BAB V PENUTUP :

Terdapat simpulan dan saran bagi penulis perihal perancangan yang sudah dikerjakan.