

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Novel Grafis

Menurut Will Eisner dalam bukunya “*Graphic Storytelling and Visual Narrative*” *Graphic Narrative* adalah deskripsi umum dari semua cerita yang memperlihatkan gambar untuk menyampaikan ide. Baik film ataupun komik keduanya menggunakan *Graphic Narrative*. (Will Eisner, 2008, p. 3) juga Will Eisner menyebutnya dengan istilah *Sequential Art* yang dalam terjemahan bebas diartikan sebagai deretan gambar.

##### 2.1.1 *Sequential Art* (Deretan Gambar)



Gambar 2.1 *Sequence Art*

Sumber :  
<https://id.pinterest.com/pin/333618284908866489/>

*Sequential Art* merupakan salah satu cara menyampaikan cerita melalui visual. Dalam hal ini penulis membagi menjadi dua yakni Novel Grafis dan Komik. Novel Grafis sedikit berbeda dengan komik, menurut R.C. Harvey ”spesimen paling awal dari novel grafis dibedakan dari komik strip atau buku komik biasa

dengan adanya teks naratif yang menyertai gambar berurutan.” (R.C. Harvey, 1964, p. 106). Sedangkan komik menurut Will Eisner dalam buku “*Comic and Sequential Art*”, “Format buku komik menyajikan montase kata dan gambar, dan dengan demikian pembaca dituntut untuk melatih keterampilan interpretasi visual dan verbal. Rejimen seni (misalnya perspektif, simetri, sapuan kuas) dan rejimen sastra (misalnya tata bahasa, plot, sintaksis) menjadi tumpang tindih satu sama lain.” (Will Eisner, 1985, p. 8). Maka dari itu teori ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penulis untuk mengenalkan sastra kepada remaja melalui Novel Grafis. Karena dalam kesimpulan Will Eisner mengatakan “struktur ilustrasi dan prosa serupa”.

#### A. Huruf Dalam Cerita Visual



Gambar 2.2 Contoh Huruf

Sumber :

<https://www.instagram.com/amenkcooy/>

Huruf dalam cerita bergambar juga mempunyai peran penting, yang salah satunya untuk memperkuat cerita. Ini diperkuat dengan teori Will Eisner “Huruf, diperlakukan 'grafis' dan dalam pelayanan cerita, berfungsi sebagai perpanjangan dari citra.” (Will Eisner, 1985, p. 10). Karena begitu kuatnya huruf dalam menyampaikan cerita, Will Eisner juga menjelaskan bahwa huruf yang dalam

dalam kebudayaan China mempunyai kedekatan dengan visual hingga postur untuk menceritakan sesuatu. Maka dari itu Will Eisner menjelaskan “kata tersusun dari huruf. Huruf adalah simbol yang dirancang dari gambar-gambar yang berasal dari bentuk, objek, postur, dan fenomena lain yang dapat dikenali.”(Will Eisner, 1985, p. 14)

## B. Gambar Tanpa Teks



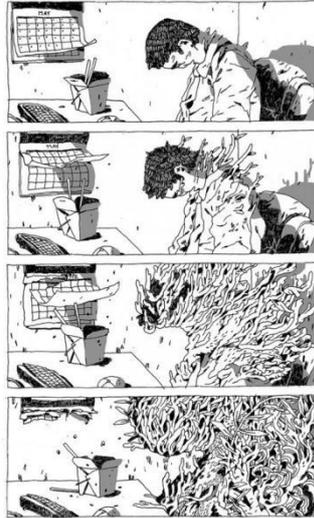
Gambar 2.3 Contoh Gambar Tanpa Teks

Sumber :  
<https://id.pinterest.com/pin/742671794819768000/>

Walaupun teks sangat membantu dalam menyampaikan cerita dengan jelas, visual juga sangat mampu berdiri sendiri tanpa teks. Hal ini sangat efektif dalam pembuatan Novel Grafis atau Komik, menuntun pembaca untuk membaca gambar secara utuh. Menurut Will Eisner “Tidak adanya dialog untuk memperkuat tindakan berfungsi untuk menunjukkan kelangsungan gambar yang diambil dari pengalaman bersama.” (Will Eisner, 1985, p. 16). Will Eisner juga memberi contoh dengan simbol yang dekat dengan kita, seperti ekspresi yang ditunjukkan oleh mimik wajah dan gesture tubuh, pergerakan kecepatan yang bisa

digambarkan dengan garis-garis lurus, serta gambar latar belakang yang menceritakan peristiwa (Will Eisner, 1985, p. 17-23).

### C. Waktu Dalam Cerita Visual



Gambar 2.4 Contoh Waktu Dalam Komik

Sumber :

<https://id.pinterest.com/pin/19140367157912250/>

Will Eisner “fenomena durasi dan pengalamannya yang biasa disebut sebagai 'waktu' merupakan dimensi integral dari *sequential art*.” (Will Eisner, 1985, p. 25). Karena waktu selalu ada dalam setiap detail Novel Grafis atau Komik, menurut Will Eisner waktu yang membuat semua nyata dan bisa menyampaikan pesan yang spesifik tentang sesuatu. “Sebuah komik menjadi 'nyata' ketika waktu dan penentuan waktu diperhitungkan dalam penciptaan.” (Will Eisner, 1985, p. 26)

#### **D. Frame (Panel)**



Gambar 2.5 Contoh Panel

Sumber :  
<https://id.pinterest.com/pin/224054150191234751/>

Selayaknya komik yang identik dengan panel yang fungsinya menurut Will Eisner “Untuk urusan menangkap atau enkapsulasi peristiwa-peristiwa ini dalam alur narasi, mereka harus dipecah menjadi segmen-segmen yang berurutan.” (Will Eisner, 1985, p. 38). Panel juga cara agar pembaca melihat sesuatu dengan bermacam perspektif “Fungsi utama dari perspektif harus memanipulasi orientasi pembaca untuk tujuan sesuai dengan rencana naratif penulis.” (Will Eisner, 1985, p. 89)

#### **2.1.2 Narasi**

##### **A. Tema Cerita**

Setelah hal teknis yang berhubungan dengan cerita visual, penulis juga memerlukan tema untuk menentukan pesan yang akan disampaikan. Maka penulis membutuhkan tema, oleh karena itu mengutip perkataan Aminudin dari buku Pengantar Apresiasi karya sastra “Tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptanya.” (Aminudin, 1995, p. 91)

##### **A. Premis**

Setelah penulis menemukan tema, hal selanjutnya adalah mencari premis yang ada dalam Novel Bumi Manusia yang secara jelas dipaparkan oleh John Turby dalam buku “*Anatomy of The Story*” , yakni “premis merupakan sebuah kalimat singkat yang menceritakan keseluruhan cerita.” (John Turby, 2008, p. 16)

## B. Narasi Cerita

Novel Bumi Manusia merupakan karya sastra naratif, dan sudah seharusnya penulis membaca cerita yang ada didalamnya. Hal ini bertujuan untuk menentukan cerita yang efektif untuk di-interpretasikan menjadi Novel Grafis dan sesuai dengan tujuan yang penulis tuju. Oleh karena itu menurut Will Eisner dalam buku “*Graphic Storytelling and Visual Narrative*”, “cerita adalah narasi dari peristiwa yang tersusun untuk memberitahu hal-hal tertentu.” (Will Eisner, 2008, p. 10). Dengan pemaparan dari Will Eisner tentang cerita, penulis juga melakukan penyusunan cerita yang ada dalam Novel Bumi Manusia.

### 2.1.3 Desain Karakter

#### A. *Anatomy* (Anatomi)



Gambar 2.6 Contoh Anatomi

Sumber :  
<https://id.pinterest.com/pin/349873464813956795/>

Hal yang diperhatikan lagi saat membuat Cerita Visual adalah gestur tubuh, gerakan tubuh akan menentukan cerita dan emosi yang disampaikan. Seperti

disampaikan Will Eisner “Tubuh manusia, dan stilisasi bentuknya, dan kodifikasi dari gerak tubuh yang dihasilkan secara emosional dan postur ekspresi terakumulasi dan disimpan dalam memori, membentuk kosakata non-verbal isyarat.”(Will Eisner, 1985, p. 100)

## **B. Karakter**

Karakter dalam Novel Bumi Manusia terhitung banyak, lebih dari 10 karakter yang ikut menjalankan alur cerita di dalamnya, yang menurut John turby dalam buku “*Anatomy of The Story*”, “fungsi dari karakter dalam sebuah cerita adalah menjalankan tujuan dari cerita. Setiap karakter didesain khusus dalam memainkan perannya untuk memenuhi tujuan dari cerita.” (John turby, 2008, p. 56). Dalam hal ini penulis harus memilih karakter yang bereperan penting dalam jalannya cerita, agar sesuai dengan tema, premis dan cerita yang penulis tentukan.

## **C. Karakter Desain**

Karena dalam setiap karakter pasti berbeda, maka dibutuhkan analisis mendalam tentang setiap karakternya. Hal ini dijelaskan oleh Scott Mccloud dalam buku “*Making Comics*” ada tiga dasar untuk mendesain karakter, diantaranya :

- Inner Life (Kehidupan Batin) : sejarah yang unik, pandangan dunia dan keinginan.
- Visual Distinction (Perbedaan Visual) : tubuh, wajah, dan pakaian yang khas dan mudah diingat.
- Expressive Traits (Sifat Ekspresif) : ciri-ciri ucapan dan perilaku yang terkait dengan karakter tersebut. (Scott Mccloud, 2011, p. 63)

Dengan tiga hal yang harus diperhatikan dalam menganalisis atau membuat karakter, penulis bisa dengan mudah menginterpretasikan setiap karakter.