

## PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI BUKU CATATAN SEORANG DEMONSTRAN BAGI MAHASISWA

**Suriyanto**  
**Universitas Negeri Malang**  
**Email : Suratsuri@gmail.com**

Suriyanto. 2014. "Perancangan Novel Grafis Adaptasi Buku Catatan Seorang Demontran Bagi Mahasiswa". Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Pembimbing: (I) Dr.Hariyanto, M.Hum, (II) Andreas Syah Pahlevi S.Sn., M.Sn.

**ABSTRAK:** "Catatan Seorang Demontran" merupakan buku non-fiksi yang berisi catatan kejadian milik Soe Hok Gie (1942 - 1969), seorang aktivis yang hidup di era orde lama. Sosok Gie adalah seorang mahasiswa warga keturunan Tionghoa. Gie memiliki sifat tegas, berani dan jujur, namun juga memiliki sisi melankolis dan humanis selayaknya pemuda pada umumnya. Perancangan ini mengadopsi buku "Catatan Seorang Demontran" ke dalam bentuk novel grafis yang diharapkan lebih menarik dan mudah tersampaikan dibandingkan dengan buku versi tekstualnya, agar pembaca (mahasiswa 18-24 tahun) mampu meneladani sosok Soe Hok Gie dalam hal nasionalisme dan semangat kepemudaannya. Sistematika dan model perancangannya merujuk pada sistematika dan model prosedural milik Bruce Acher. Data yang dipakai sebagai acuan berupa data-data yang bersumber dari kepustakaan dan data lapangan. Hasil perancangan ini berupa novel grafis dengan *genre graphic memoir* berjudul "Memento Mori". Naskah cerita dikutip dari naskah "Catatan Seorang Demontran" disertai ilustrasi digital bergaya ekspresionis. Novel grafis ini dibagi menjadi enam *chapter* untuk memudahkan pembagian jalan cerita.

**Kata Kunci :** novel grafis, memoir grafis, nasionalisme, Indonesia 1960.

Tahun 1966 terjadi pergerakan besar mahasiswa bersama rakyat yang dikenal dengan Tritura (Tiga tuntutan rakyat). Isinya menuntut pemerintah untuk membubarkan PKI, merombak kabinet yang korup serta menurunkan harga kebutuhan pokok. Gerakan ini didasari ketidakpuasan mahasiswa terhadap pemerintah Orde lama, serta bentuk tanggung jawab moral mahasiswa sebagai *agent of change* terhadap masyarakat. Mendapat

dukungan dan simpati dari masyarakat, gerakan ini berhasil meruntuhkan rezim orde lama (Orla) dan digantikan dengan orde baru (Orba). Salah satu tokoh idealis dalam gerakan ini adalah Soe Hok Gie. Mahasiswa Fakultas Sastra, Universitas Indonesia yang menjadi panutan rekan rekannya dalam pandangan idealismenya. Gie dipandang sebagai seorang mahasiswa dan aktivis yang tidak peduli dimusuhi atau didekati siapapun, asalkan

pandangan idealismenya tercurahkan untuk negaranya.

Beberapa buku ditulis untuk mengenang keberanian dan idealisme seorang Soe Hok Gie seperti: *Soe Hok Gie : Sekali Lagi* (2009) karangan Rudy Badil dkk, serta *a Biography of a Young Indonesian Intellectual* (1997) karya John R Maxwell. Buku-buku tersebut berhasil menginspirasi banyak kalangan, tidak hanya mahasiswa. Tahun 2005 film yang mengangkat kisah hidup Soe Hok Gie tayang perdana dengan judul *Gie* (disutradarai oleh Riri Riza dan Mira Lesmana). Respon yang didapat dari film tersebut sangat baik, terbukti dengan diraihnya penghargaan Festival Film Indonesia di tahun yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa *Gie* masih memiliki daya tarik yang kuat akan pandangan idealisme serta keberaniannya.

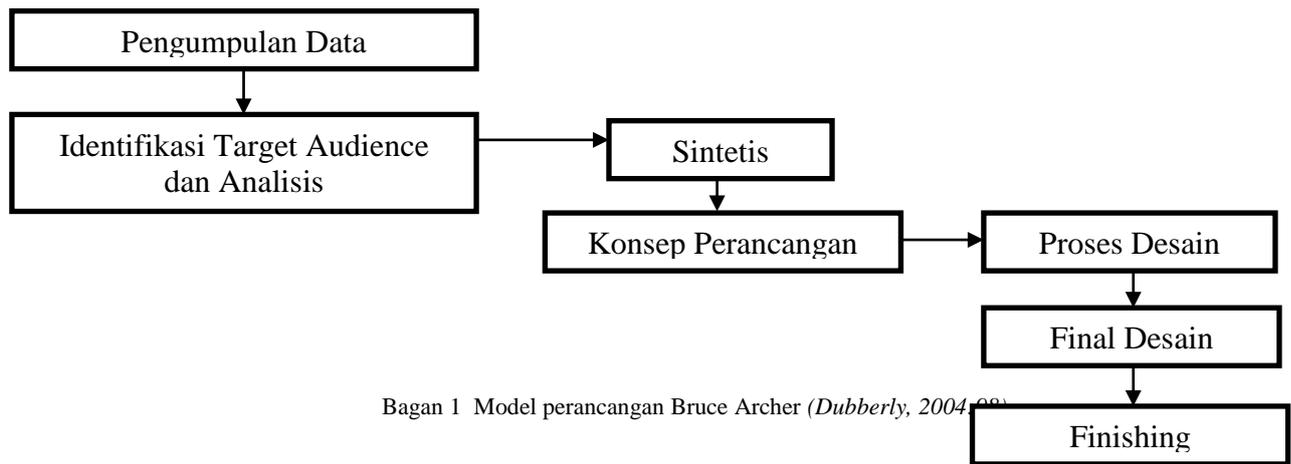
Pesona *Gie* yang masih kuat tersebut kemudian menginspirasi untuk merancang sebuah Novel Grafis tentang kehidupan Soe Hok Gie, dengan asumsi bahwa novel grafis merupakan media yang menarik dan banyak disukai oleh para pelajar dan mahasiswa. Novel grafis dengan jenis memoir grafis (*Graphic memoir*) ini diharapkan mampu memberikan inspirasi dan sebuah gambaran tentang sosok idealis yang berani, kritis dan

tidak berkompromi terhadap ketidakadilan. Target utama dari perancangan *Graphic memoir* ini adalah pelajar dan mahasiswa yang mana memiliki kesamaan usia serta latar belakang dengan *Gie*, karena pada usia tersebut, idealisme merupakan sesuatu yang wajib dimiliki sebagai bentuk kematangan proses berfikir dan tanggung jawab moral.

#### **METODE**

Metode yang digunakan dalam perancangan *graphic novel* adaptasi buku “Catatan Seorang Demonstran” ini adalah model perancangan prosedural, yaitu model perancangan yang menggunakan langkah-langkah yang sistematis, terstruktur, berurutan, dan logis untuk menghasilkan produk. Model perancangan yang digunakan sebagai acuan adalah model perancangan Bruce Archer (Dubberly, 2004:98). Model perancangan yang digunakan pada perancangan ini berjenis *Linear Design Model* yang dibuat oleh Bruce Archer. Alur kerja pada model linear diselesaikan pada setiap proses secara bertahap, demikian seterusnya hingga proses tersebut berakhir.

Prosedur perancangan ini secara garis besar menjelaskan mengenai pengumpulan data, identifikasi dan analisis, sintesis, penyusunan konsep, tahap eksekusi, dan *finishing* produk.



Bagan 1 Model perancangan Bruce Archer (Dubberly, 2004: 88)

### PEMBAHASAN DAN HASIL *Graphic Novel* Sebuah Format, Bukan *Genre*

Sebuah *graphic novel* bisa dikatakan sebuah pergerakan, format dan sebuah *form*, atau dengan kata lain komik dengan format yang panjang, atau novel grafis yang bergambar. Kata ‘*graphic novel*’ sering digunakan dalam *marketing*, *packaging* atau klasifikasi untuk publikasi komik, termasuk *tread paperback collection*, antologi cerita pendek, *annual* dan *non narrative* serta komik non-fiksi. Penelitian pergerakan *graphic novel*, yang digambarkan dalam buku *Graphic novel manifesto* (Campbell, 1998), mendefinisikan *graphic novel* secara *simple* yaitu *form* atau bentuk dari komik naratif, dalam kata lain adalah sebuah alat untuk bercerita.

Berikut ini adalah beberapa definisi tentang *graphic novel* yang paling populer: (1) R.C. Harvey (Darmawan, 2014) : “*A long form of comic book*” dan “*a book length comic*” (komik setebal buku); (2) Stephen Weiner (Darmawan, 2014) “*...book-length comic books that are meant to be read as one story*”; (3) Seno Gumira Ajidarma (Ajidarma, 2010) *graphic novel*, bukan sebagai istilah, tetapi sebagai tujuan: yakni komik dengan: (a) “bobot sastra”, (b) yang “serius”, dan

(c) untuk dewasa (jangan dibaca: ada “seks”-nya); (4) Eddie Campbell (1998) *graphic novel* secara *simple*, yaitu *Form* atau bentuk dari komik naratif, dalam kata lain adalah sebuah alat untuk bercerita

### Sintesa Data

Sintesa merupakan penyatuan bagian-bagian data yang acak ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh sehingga merupakan kesatuan yang selaras dan membentuk sesuatu hal yang baru. Sintesa berguna sebagai usulan pemecahan masalah untuk membuat suatu desain berdasarkan pengamatan wawasan perancang. Berikut ini beberapa sintesa yang dihasilkan berdasarkan kajian data yang diperoleh: (1) *graphic memoir* merupakan sub-kategori dari *graphic novel* yang memiliki gabungan keunggulan dari novel dan komik. Hal ini merupakan format media yang ampuh digunakan untuk menyampaikan informasi; (2) menekankan daya tarik visual dalam perancangan untuk menarik *attention* dari target untuk memicu *action*; (3) penggunaan promosi dan *publishing* berbasis *online*. Alasannya adalah angka pengguna *gadget* yang tinggi di kalangan target pembaca; (4) terdapat tiga proses utama dalam perancangan *graphic memoir* ini, yaitu: (a) pra-

produksi: penulisan naskah cerita, (b) produksi: visualisasi, (c) pasca-produksi: *publishing*, dan (d) promosi.

### Target Perancangan

Karakteristik dari *target audience* perancangan *graphic memoir*

ini secara umum ditujukan pada mahasiswa dan pelajar akhir yang menuju jenjang universitas. Berikut ini adalah rincian dari karakteristik *target audience* beserta dengan kebutuhan pada masing masing aspek:

Jenis aspek	target	Kebutuhan
Demografis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usia 17-22 tahun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bacaan yang ringan, menarik, dan sedikit teks dengan banyak gambar</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesi Mahasiswa/ pelajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa cenderung suka pada bacaan yang inspiratif, heroik dan semangat independen yang tinggi. Selera banyak dipengaruhi musik dan film</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SES (<i>socio economical status</i>) pada level menengah ke atas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bacaan yang edukatif, inspiratif dan ada nilai moral serta <i>entertainment</i> atau hiburan.</li> </ul>
Geografis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjangkau akses ke pusat keramaian seperti perpustakaan, toko buku dan akses internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media dan media pendukung yang mampu masuk ke dalam akses <i>target audience</i></li> </ul>
Psikografis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe mahasiswa acuh tak acuh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Daya tarik pada cerita atau desain yang sesuai dengan referensi musik/ film yang populer di kalangan mahasiswa</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe mahasiswa bertaktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pendekatan cerita yang inspiratif sebagai</li> </ul>

		tokoh panutan.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe mahasiswa oportunistis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan <i>teaser</i> atau <i>preview</i> buku pada <i>web</i> atau <i>social network</i></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe mahasiswa politik praktis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengedepankan desain dan ilustrasi yang menarik dan komunikatif</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe mahasiswa idealis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe mahasiswa ini biasanya sangat fanatik terhadap tokoh tertentu. Penggunaan tokoh tersebut sebagai daya tarik buku.</li> </ul>
<i>Behaviour</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minat baca tinggi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan alur cerita, <i>pace</i>, dan nilai sastra pada penulisan cerita. Didukung dengan sinematografi yang menarik</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minat baca rendah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan rasio antara gambar dan teks yang lebih banyak gambar. Ilustrasi yang menarik dan efektif</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak suka membaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan ilustrasi dan cover semenarik mungkin untuk mendapat minat calon pembaca.</li> </ul>

Target sekunder dari perancangan *graphic memoir* ini adalah semua peminat *graphic novel*, karya-karya biografi dan semua buku bacaan baik buku tekstual maupun buku grafis.

### Gambaran Produk Utama

Produk utama yang dihasilkan dari perancangan ini adalah sebuah novel grafis dengan *genre graphic*

*memoir* berjudul “Memento Mori” yang merupakan adaptasi dari buku “Catatan Seorang Demonstran” (LP3ES, cetakan 10. 2011). Novel grafis ini memiliki 72 halaman dicetak *full colour* pada kertas *artpaper* 120 gram dan untuk sampul depan dan belakang menggunakan *artpaper* 230 gram. Spesifikasi Produk diuraikan sebagai berikut: (1) **judul buku:** *graphic novel* adaptasi dari buku Catatan Seorang Demonstran ini memiliki Judul “Memento Mori”. Maksud dari judul tersebut adalah sebuah ungkapan yang bermakna untuk selalu mengingat kepada kematian dalam lingkup yang filosofis; (2) **tema buku:** buku ini memiliki tema tentang semangat kepemudaan dan nasionalisme yang tercermin dalam figur seorang Soe Hok Gie; (3) **format buku:** *graphic novel* ini berisi total 72 halaman terdiri dari enam *chapter* dengan 10 halaman pada tiap *chapter*. Buku dicetak dengan ukuran A5 berorientasi *portrait* dengan *margin* 0.5 cm. Sampul buku dicetak menggunakan *artpaper* 260 gram laminasi. Proses penjilidan menggunakan proses *modern binding*; (4) **susunan buku:** susunan sebuah *graphic memoir* secara umum yang ditemukan di lapangan adalah sebagai berikut: (a) *cover* depan: bagian terpenting dari perwajahan buku karena merupakan daya tarik utama sebuah buku. Berisi judul buku, nama pengarang, penerbit . biasanya memuat fotografi atau ilustrasi sebagai daya tarik buku. Dalam istilah komik dan *graphic novel* disebut dengan “*splash*”, (b) halaman judul (ii): berisikan judul buku, nama pengarang dan keterangan penerbit, (c) halaman dedikasi atau persembahan (iii): berisikan dedikasi untuk seseorang dalam pembuatan buku, (c) epigrafi (iv): berisikan *quote* atau kata mutiara orang bijak yang berhubungan dengan isi buku, (d) daftar isi (vi): berisikan daftar isi buku dengan

keterangan halaman di mana isi tersebut, (d) halaman pengantar: berisikan kata pengantar dari pengarang yang ditujukan kepada pembaca; (5) **pendahuluan isi cerita:** halaman yang menjelaskan pendahuluan isi cerita; (6) **isi cerita:** isi utama dari buku; (6) **Epilogue:** teks tambahan pada akhir bukum berisi komentar dan tanggapan yang berguna untuk pembaca; (7) **tentang pengarang:** berisikan riwayat hidup penulis, biografi dan foto pengarang; (8) **sumber:** berisi daftar pustaka, referensi serta bahan yang dijadikan isi buku; (9) **back-cover :** biasanya memuat foto pengarang dan juga mandatoris seperti *quote*, komentar, *barcode* dan logo penerbit.

### **Bentuk penyajian dan variasi tampilan**

Bentuk penyajian perancangan *graphic novel* adaptasi Catatan Seorang Demonstran merupakan jenis buku gambar *softcover* dengan metode penggambaran ilustrasi digital dengan jenis gambar ekspresionistik menggunakan gaya penggambaran dan gaya pewarnaan yang klasik. Ditulis dengan bahasa Indonesia pada era 1960-an dan gaya bahasa yang lugas khas Soe Hok Gie.

### **Maksud dan tujuan**

Maksud dan tujuan dari buku *graphic novel* adaptasi “Catatan Seorang Demonstran” ini adalah mengenalkan figur Soe Hok Gie dengan tujuan agar pembaca mampu meneladani semangat kepemudaan dan nasionalisme.

### **Media Pendukung Produk Utama**

Media pendukung dirancang sebagai sarana promosi atau memperkenalkan produk utama kepada calon audiens. Perancangannya mengacu pada tujuan dan strategi promosi yang sesuai dengan

konsep yang dijabarkan pada bab sebelumnya. Pemilihan media bertujuan agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima yang sesuai dengan target sasaran. Pemilihan media pendukung promosi yang tepat sangat berpengaruh pada analisis terhadap target sasaran dan diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk memecahkan masalah. Perancangan media promosi untuk mempromosikan buku ini menggunakan bentuk kreatif yang sederhana, yaitu dengan memberikan ilustrasi yang sama dengan ciri khas produk. Macam – macam media promosi yang digunakan untuk mendukung buku cerita bergambar ini adalah: (1) Poster; poster merupakan pengumuman atau iklan berbentuk gambar atau tulisan yang ditempelkan di dinding, tembok, atau tempat-tempat umum yang strategis agar mudah diketahui banyak orang. Poster bertujuan untuk menarik perhatian banyak orang berpartisipasi memenuhi himbuan yang disampaikan dalam poster. Poster akan dipasang di toko buku, pameran buku, mading dan fasilitas umum lainnya; (2) *E-book*; *E-book* merupakan kepanjangan dari *Electronic Book*. Format ini populer seiring berkembangnya teknologi komputer dan *gadget*. Format ini biasa digunakan pada majalah, jurnal atau buku komersial berformat digital yang diterbitkan melalui internet. Media ini memungkinkan dalam memperluas daya jangkauan promosi melalui jaringan internet dan media sosial yang banyak diakses oleh target sasaran; (3) *Sticker*; *sticker* adalah media promosi dan publikasi yang diaplikasikan dengan cara menempelkan ke benda lain karena memiliki bahan perekat, yang dicetak dengan dengan digital print, *cutting stiker*, cetak offset, atau sablon. Stiker dapat dijadikan bonus dalam setiap pembelian buku;

(4) Mug; mug merupakan media promosi yang sering digunakan sebagai *merchandise*. Media ini diaplikasikan pada sebuah mug dan dicetak menggunakan piranti khusus. Saat ini pembuatan mug *merchandise* semakin mudah dan digemari akibat banyaknya jasa pembuatan melalui *digital printing*;

(5) *T-shirt*; *T-shirt* merupakan barang *merchandise* yang biasa dimanfaatkan sebagai media promosi sebuah *brand* atau produk. Umumnya kaos dijadikan *merchandise* yang dijual terpisah dengan produk utama sebagai barang koleksi atau pelengkap dari produk utama; (6) *X-Banner*; *X-banner* adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk *banner* dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga *banner* bisa berdiri sendiri. *X-Banner* pada umumnya berisi tentang suatu produk, layanan, fasilitas umum, profil perusahaan, sekolah, nama produk, perusahaan atau sekedar gambar saja; (7) Pembatas buku; pembatas buku seringkali dijadikan sebagai bonus dalam penjualan produk buku. Selain fungsinya sebagai pembatas, media ini juga bisa dimanfaatkan sebagai media promosi sebuah produk; (8) Pin; pin merupakan media promosi yang bisa dimanfaatkan sebagai aksesoris. Pengaplikasiannya fleksibel dan tidak memakan banyak tempat. Pin sering digunakan sebagai bonus dalam sebuah pembelian; (9) *Tote Bag*; merupakan *merchandise* yang memiliki nilai guna yang tinggi maka berfungsi sebagai pengingat yang baik terhadap produk serta memaksimalkan kegiatan promosi.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penjabaran proses perancangan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Perancangan novel grafis adaptasi buku Catatan Seorang Demonstran untuk target audiens mahasiswa bertujuan agar para pembaca mampu meneladani figur Soe Hok Gie dalam hal nasionalisme dan idealisme. Hasil perancangan novel grafis berjudul “Memento Mori” ini termasuk dalam *genre graphic memoir* bersifat non-fiksi. Isi cerita berfokus pada kehidupan satu tokoh atau biografi seorang tokoh. Tujuan pemilihan *genre* ini adalah untuk memperkenalkan dan memahami figur tokoh tersebut. Manfaat novel grafis “Memento Mori” adalah sebagai gambaran sejarah perkembangan Indonesia pada masa orde lama. Manfaat lainnya adalah memunculkan rasa nasionalisme dan semangat kepemudaan di dalam diri pembaca.

Spesifikasi dari novel grafis “Memento Mori” adalah sebagai berikut: (1) isi buku ini terdiri dari 72 halaman *full color* yang terdiri dari 9 halaman pembuka, 60 halaman isi cerita, dan 3 halaman pesan penutup dengan format ukuran A5. Dicitak pada *artpaper* 150 gram; (2) novel grafis ini termasuk *genre graphic memoir* dengan metode penggambaran ilustrasi digital dengan jenis ilustrasi ekspresionistik menggunakan gaya penggambaran dan gaya pewarnaan yang *vernakular* untuk menunjang penggambaran suasana Indonesia era 1960-an; (3) fokus cerita novel grafis ini adalah kisah hidup seorang Soe Hok Gie sebagai seorang aktivis yang berani, tegas dan idealis.

### Saran

Beberapa saran yang bisa dikemukakan sebagai upaya lanjut untuk produksi produk semacam adalah sebagai berikut: (1) Produk ini memperkaya jenis dan *genre literature* yang ada di Indonesia dengan meningkatkan *literature* berbasis visual. Selain itu juga sebagai upaya untuk

mendukung perkembangan industri novel grafis yang ada di Indonesia agar tidak kalah dengan novel grafis impor; (2) Memperbanyak pengenalan tokoh Indonesia melalui buku bergambar (komik, novel grafis dan sebagainya) untuk meningkatkan rasa cinta tanah air dan rasa bangga terhadap bangsa Indonesia; (3) Disarankan untuk perancangan berikutnya untuk lebih memperkaya literatur dan data pendukung agar cerita lebih akurat dan mendapatkan gambaran yang mendekati dengan cerita nyata.

### DAFTAR RUJUKAN

- Gie, S H. 2011. *Catatan Seorang Demonstran/ Pengantar*: Daniel Dhakidae. Jakarta : cetak kesepuluh, LP3ES
- Dubberly, Hugh. 2010. *How Do You Design? A Compendium Model*. San Fransisco : Dubberly Design Office
- Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: cetak kelima. Universitas Negeri Malang.
- Harsokusoemo, Darmawan. 2000. *Pengantar Perancangan Teknik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Tim Redaksi KBBI Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Nurannisaa, Siti.2013. Bahan Ajar Metodologi Desain. Jakarta : FSRD Universitas Tarumanegara
- Ajidarma, Seno Gumira.2010. *Will Eisner dan Novel Grafis*. Makalah disajikan dalam Bentara Budaya Jakarta, Jakarta 16 Februari 2010.

Ajidarma, Seno Gumira. 21 Februari 2010. Cita-cita “sastra” dalam komik, *Kompas*.

Fern, Richard-Loyle. 2003. *Aesthetic and Applications: Understanding The Atmospheric Volume and Colours*. Ontario: SRV Press-Literacy Co. Ltd.

**Pustaka Laman Web**

Pimenta, Sharline dan Poovaiah, Ravi. 2010. Defining a Visual Narrative. *Design Thought Journal (Online)* . 25-46 (<http://www.idc.iitb.ac.in>) diakses 10 Mei 2014.

Darmawan, Hikmat. 2010. Novel Grafis Apaan Sih?. *On Everything Pop* (online) diakses 28 Maret 2014.