BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dunia sastra di Indonesia sudah berkembang pada zaman dahulu saat pemerintahan Belanda masih berkuasa. Sastra (imajinatif) mempunyai 3 jenis genre yaitu prosa, puisi dan drama. Novel adalah salah satu bagian dari bentuk prosa, novel biasanya berkisah cerita fiksi yang berbentuk tulisan atau buku, selain sebagai media informasi dan pengetahuan secara umum, buku juga menjadi sebuah hiburan bagi pembacanya. Fiksi adalah sebuah karangan atau rekaan cerita ciptaan pengarang yang dilatar belakangi oleh kebudayaan daerahnya masing-masing dimana didalam ceritanya mengangkat imajinasi dan ide-ide kreatif si pengarang. Kisah fiksi menjadi sebuah tema yang populer digunakan dalam sebuah bagian dari karya sastra yaitu novel. Novel menjadi salah satu kekayaan kesusastraan di Indonesia, pada awalnya daya tarik novel yang digemari para pembacanya adalah yang berkisah tentang sejarah, agama hingga politik. Seiring perkembangan zaman makin berkembang pula genre novel yang semakin beragam, Salah satunya adalah novel silat yang pernah digemari pada era 1960-an.

Novel silat biasanya memakai dasar peristiwa sejarah tertentu untuk mendasari kisahnya, novel silat seperti “Nagasasra Sabuk Inten” mahakarya dari SH Mintaraja, “Senopati Pamungkas” mahakarya dari Arswendo Atmowiloto, dan Kho Phing Ho penulis novel silat terkenal yang berlatar Tiongkok, kemudian mucul tokoh fiktif yang pernah buming pada eranya novel silat yaitu Wiro Sableng ciptaan almarhum Bastian Tito. Wira Saksana atau lebih dikenal dengan nama Wiro Sableng adalah karakter utama dari serial novel silat Wiro Sableng. Wiro Sableng muncul perdana sebagai salah salah satu bagian dari kekayaan kesusastraan lokal, pada tahun 1967 novel Wiro Sableng terbit dengan judul “Empat Brewok Dari Goa Sanggreng”. Cerita serial Wiro Sableng menuai hasil yang memuaskan sehingga serialnya yang berjumlah 185 episode dirubah kontennya, dari bentuk awalnya sebagai novel silat menjadi serial televisi pada tahun 1994. Sang pengarang Bastian Tito yang meninggal dunia pada tahun 2006

membuat cerita Wiro Sableng berhenti dirilis, hal itu membuat para penggemar Wiro Sableng terpaksa ikut berhenti mengikuti jalan cerita Wiro Sableng yang belum terselesaikan.

Wiro Sableng dapat dikatakan salah satu novel silat yang memiliki unsur kebudayaan lokal pada setiap perjalananya ke segala penjuru daerah bahkan sampai ke luar negeri, dalam kisahnya Wiro Sableng seringkali mempunyai pesan moral yang disisipkan diakhir cerita. Dengan demikan para pembaca Wiro Sableng selain mendapatkan hiburan juga dapat mengambil pesan yang disampaikan dari novel tersebut.

Pada zaman yang sudah maju ilmu pengetahuan dan tekhnologi membuat minat baca masyarakat menjadi menurun, masyarakat lebih suka menonton televisi dibandingkan dengan membaca sebuah buku, didukung oleh era digital masa kini, membuat novel Wiro Sableng berkurang peminatnya khususnya dikalangan remaja, tidak sedikit remaja yang masih belum mengetahui tokoh Wiro Sableng. Media informasi yang semakin mudah diakses berakibat pada masyarakat umum khususnya remaja memilih hiburan yang lebih imajinatif dan modern, hal ini membuat tokoh Wiro Sableng terkesan kuno dan sudah ketinggalan zaman.

Gencarnya arus globalisasi menyebabkan berubahnya pola pikir remaja modern, lama kelamaan remaja menggeser budaya membaca menjadi budaya menonton, atau lebih memilih unsur visual dari pada verbal. Komik Amerika, Jepang dan Eropa menjadi primadona bagi penggemar kisah fiksi, alur cerita yang beragam, karakter yang kuat sehingga menjadi *iconic*, dan juga didukung dengan visual yang imajinatif menjadi modal utama untuk mengambil pasar baca Indonesia. Remaja biasanya lebih menyukai buku bacaan yang terdapat unsur visualnya sehingga komik Amerika dan Jepang adalah media bacaan yang dipilih.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat ditemukan beberapa poin permasalahan sebagai berikut :

- Minimnya peminat novel khususnya genre novel silat.
- Kurangnya pengembangan novel silat untuk pembaca saat ini.
- Kurangnya minat baca novel silat saat ini dibandingkan dengan budaya populer yang sedang digemari remaja.
- Kecenderungan remaja memilih visual dari pada verbal.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan maka rumusan masalahnya adalah: Bagaimana mengembangkan kembali kisah yang terinspirasi dari novel fiksi lokal Wiro Sableng melalui pendekatan ilustratif sesuai dengan perkembangan zaman?.

I.4 Batasan Masalah

Perancangan media yang dilakukan difokuskan pada visualisasi yang diadaptasi dari novel Wiro Sableng yang berjudul "Wiro Sableng: Munculnya Sinto Gendeng".

I.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan:

- Menaikan kembali cerita kepahlawanan Wiro Sableng pada zaman sekarang.
- Memperkuat ikon Wiro Sableng dengan visual yang imajinatif.
- Dapat memperkaya dunia komik lokal yang saat ini didominasi oleh komik asing.
- Para penggemar Wiro Sableng dapat meikmati cerita Wiro Sableng dengan konten visual.
- Dapat merangkul penggemar baru cerita fiksi karena disesuaikan dengan kondisi minat baca saat ini.

I.6 Manfaat Perancangan

- Menambah kekayaan komik lokal
- Diharapkan menjadi tambahan referensi dan pengetahuan bagi penulis.
- Ditujukan untuk keilmuan desain komunikasi visual, diharapkan dapat menjadi media penyalur ide, gagasan serta kreatifitas berupa visualisasi dalam memberikan solusi terkait pengembangan novel Wiro Sableng kepada remaja.