

Perancangan Novel Grafis “Tobat Ngidol” Tentang Pengaruh *Pop Culture Idol Group* Pada Anak Muda

Dimas Nugroho, Ahmad Adib, Anang Tri Wahyudi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia

dmsvlk@gmail.com

Abstrak

Pop Culture diambil dari kata “*Popular Culture*” yang berarti sebuah budaya yang sedang populer atau sedang digemari. Dengan berawal dari sebuah pergerakan industri yang di dalamnya berisi beragam elemen seperti musik, buku dan fashion, *Pop Culture* mulai tumbuh pada awal tahun 1920 yang dimulai dari munculnya bioskop dan radio. Tingginya tingkat ketertarikan anak muda pada *Pop Culture* masa kini seperti idol, dengan belum adanya media yang tepat untuk mengemas informasi-informasi tersebut membuat hal ini menarik untuk dibahas lebih dalam. Novel grafis yang berisi informasi mengenai seluk beluk *Pop Culture* yang berfokus pada dunia “*idoling*” yang belakangan ini sangat digemari oleh anak-anak muda ini menjadi lebih menarik daripada media-media yang telah dikeluarkan sebelumnya.

Dengan adanya novel grafis ini, maka informasi-informasi yang perlu disampaikan atau dibutuhkan penggemar dan pembaca sudah tersusun dengan baik dan menarik.

Kata kunci: novel grafis, komik, idol group, pop culture

Abstract

Title: *Printed Media Design Of “Tobat Ngidol” A Novel About The Influence Of Idol Group Pop Culture In Youngsters*

Pop Culture is taken from the word “Popular Culture” which means a certain culture that is currently popular or trending. With simultaneous movement from different industry such as music, literature and fashion, Pop Culture have started to grow during the early 1920 with the emergence of cinemas and radio. Due to the high level of interest of young people towards Pop Culture today, new forms of pop culture had emerged and one of them is the Idol culture. The fact that up until now there is not yet a media that can compose the story and information thoroughly makes it interesting to discuss it much further. A graphic novel that contains information about the ins and outs of Pop Culture that focused on the world of “idoling” that is highly favored today by young people is much more interesting than the previous media that has been issued before.

With this graphic novel, the information that the readers and fans need is already organized neatly and interesting.

Keywords: *graphic novel, comic, idol group, pop culture*

Pendahuluan

Lahir pada tahun 1920-an, “*Mass Culture*” yang merupakan awal dari *Pop Culture* mulai muncul di Amerika dan Inggris. *Mass Culture* pada awalnya merupakan sebuah gagasan orang-orang tentang sebuah hal yang benar-benar mereka inginkan. Munculnya bioskop dan radio adalah tanda dimana *Mass Culture* tumbuh sebagai bagian dari masyarakat modern. Konsep pokok dari *Mass Culture* sebenarnya adalah membentuk sebuah perspektif yang mengendalikan media sebagai sarana untuk menarik minat masyarakat menuju hal lain yang lebih baik.

Studi yang dilakukan oleh Umberto Eco menjelaskan bahwa James Bond sebuah novel yang ditulis oleh Ian Fleming adalah sebuah pop kultur kontemporer, dimana novel tersebut berdasar atas sesuatu yang membuatnya menjadi terkenal. Roland Barthes dalam bukunya yang berjudul *Mythologies* mengatakan bahwa mitos juga termasuk bentuk dari pop kultur. “Mitos adalah sebuah sistem komunikasi, dan itu adalah pesan. Mitos tidak dipandang sebagai objek dalam pesan tersebut, tetapi sebuah jalan untuk menyampaikan pesan tersebut” tulis Roland Barthes.

Pop Culture sering disandingkan dengan gaya *Postmodernism* yang bermula pada karya oleh Andy Warhol yang menggambarkan sebuah potret dari karya legendaris Leonardo Da Vinci, *Mona Lisa*, yang memiliki sebuah keunikan dan aura artistik yang inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa pada kenyataannya Andy Warhol memang dikenal karena karya-karyanya yang menampilkan figur-figur terkenal seperti Elvis Presley dan Marilyn Monroe dan beberapa produk komersil lainnya seperti Coca Cola dan Campbell’s Soup.

Melihat dari sudut pandang musik yang populer pada tahun 70-an seperti Talking Heads, Laurie Anderson dan Pet Shop Boys, menjadikan beberapa nama ini adalah pionir dari *pop culture* pada

bidang musik, yang pada saat itu lebih condong dengan genre ‘pop’, ‘hip hop’ dan ‘art rock’. Musik populer modern yang mulanya berkembang di Amerika dan Inggris pun mulai menyebar ke berbagai belahan dunia lain seperti Australia dan Asia. Perkembangan musik khususnya di benua Asia pada tahun 70-an masih berpusat di negara Jepang yang memiliki banyak sekali keberagaman.

Membahas tentang Jepang, sudah pasti kita tidak melupakan tentang beberapa *pop culture* yang memang benar-benar lahir di Jepang seperti *Manga* dan *Anime*. Kultur *Manga* yang dipopulerkan oleh Osamu Tezuka sebagai pelopor gaya gambar *Manga* yang hingga saat ini masih populer baik di Jepang maupun negara-negara lain.

Gaya *Anime* yang berkembang mengikuti *Manga* banyak menghasilkan beberapa gaya yang hingga saat ini menjadi acuan untuk beberapa gaya *pop culture* seperti yang diterapkan oleh Pharrell Williams pada proyek kolaborasinya dengan Adidas dan salah satu video klip musiknya yang berjudul ‘*it girl*’. Kanye West juga mengaplikasikan gaya *Anime* dan *Manga* untuk salah satu konsep albumnya ‘*Graduation*’ yang dirilis pada tahun 2007. Gadis-gadis imut dengan mata besar dan rambut warna-warni menjadi ikon terkenal dari gaya *pop culture* Jepang, yang memicu munculnya gaya *lolita* pada fashion anak muda Jepang.

Pop culture memiliki pengaruh besar pada berkembangnya industri musik di Jepang dengan banyak bermunculannya grup-grup idol yang mengangkat konsep-konsep tersebut, seperti Momoiro Clover Z, Morning Musume, dan AKB48. Semua grup-grup idol diatas memiliki kesamaan yaitu menjual gadis-gadis cantik dan imut berusia muda untuk menarik pasar musik Jepang yang pendengarnya mayoritas menonton *Anime* yang banyak menampilkan gadis imut dan cantik di setiap episodenya. Mereka kini tidak hanya bisa melihat idola-idola mereka melalui layar virtual dan berbentuk 2D namun bisa melihatnya secara langsung dalam

wujud sesungguhnya di beberapa tempat pertunjukan yang menampilkan *idol group* secara rutin setiap harinya.

Dewasa ini kemunculan *idol group* semakin banyak, baik di Jepang maupun negara-negara lain seperti Korea Selatan dan China, di Indonesia sendiri beberapa tahun belakangan ini muncul juga sebuah *idol group* yang bernama JKT48. Melihat dari namanya, JKT48 tidak lain adalah *sister group* dari AKB48. AKB48 sendiri dibentuk di Jepang pada tahun 2005 oleh Yasushi Akimoto, yang pada akhirnya hingga kini memiliki beberapa *sister group* lain seperti NMB48, SKE48, HKT48, SNH48 dan JKT48. Konsep yang diusung oleh Yasushi Akimoto adalah sebuah terobosan baru dimana kita bisa melihat idola kita setiap hari di sebuah theater yang tetap, berbeda dengan *idol group* lain yang hanya bisa dilihat pada sebuah konser atau di acara-acara televisi, hal ini membuat AKB48 menjadi *idol group* terbesar di Jepang saat ini. Hal menarik lainnya adalah beberapa dari *idol group* seperti AKB48 dan Morning Musume ruting mengadakan *handshake event* dimana penggemar dapat bersalaman langsung dengan idolanya dalam waktu yang ditentukan. Melihat dari segi musik, lagu-lagu yang dibawakan oleh *idol group* mayoritas menyerukan tentang semangat dan kejadian-kejadian dalam kehidupan, hal inilah yang menyebabkan lagu-lagu mereka mudah untuk diingat dan memiliki ciri khas tersendiri, membuat para pendengarnya beranggapan bahwa lagu tersebut adalah untuk mereka dan menceritakan apa yang sedang mereka alami.

Kepopuleran AKB48, Momoiro Clover Z dan *idol group* lainnya sudah pasti tidak lepas dari Mekeberadaan penggemar setia mereka, uniknya penggemar-penggemar *idol group* memiliki julukan

tersendiri yang disebut *wota*, sub tipe dari *otaku* yang terobsesi dengan *idol group*. *Wota-wota* ini memiliki beberapa tingkat fanatisme, mulai dari sekedar menonton theater, mengkoleksi pernik-pernik hingga menikahi benda yang berhubungan dengan idola yang dicintainya. Terkadang beberapa hal yang disampaikan terlalu berlebihan dapat membawa dampak negatif bagi pribadi maupun sosial, seperti contohnya seorang penggemar salah seorang anggota AKB48 yang bertindak anarkis kepada idolanya hanya karena sang idola sempat ketahuan memiliki pacar, melihat hal tersebut, masyarakat awam tidak mengira bahwa seorang penggemar bisa melakukan hal-hal negatif hanya karena kecemburuan kepada seorang idola dan sempat menggemparkan media masa di Jepang. Di sisi lain keberadaan penggemar sangatlah penting bagi seorang idola, seperti adanya beberapa kelompok yang tetap mendukung idola mereka meskipun sang idola sudah berhenti atau *graduate* dari kegiatan-kegiatan *idol group* tersebut. Hal ini juga terjadi di Indonesia, dimana salah seorang anggota JKT48 memutuskan untuk berhenti dari *idol group* untuk melanjutkan karirnya di bidang yang lain. Keberagaman karakter dari penggemar-penggemar *idol group* baik positif maupun negatif inilah yang membuat hal-hal yang berhubungan dengan *fandom* ini menarik untuk diketahui dan dipelajari.

Dengan menggunakan pendekatan visual novel grafis diharapkan bisa menyampaikan makna cerita yang ingin disampaikan dan membawa dampak positif untuk penggemar-penggemar *idol group* dan masyarakat awam khususnya usia remaja.

Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data primer adalah wawancara kepada sumber-sumber yang merupakan penggemar *idol group* serta melakukan observasi tentang data

pendukung *idol group* dan mengamati kelemahan dan keunggulan buku novel grafis di Indonesia.

Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif yang meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa dengan tujuan membuat deskripsi, gambaran mengenai fakta-fakta sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki. Menganalisa hasil studi dan menyusun kesimpulan dan saran dalam bidang ini. Pendekatan ini dilakukan dengan pendekatan kebudayaan. Pendekatan kebudayaan mengharuskan peneliti menggambarkan perilaku manusia dengan cara mendeskripsikan perilakunya sehingga mampu mengetahui dan berperilaku sesuai kebudayaannya.

Konsep Perancangan

Novel grafis yang menampilkan cerita dan ilustrasi yang tepat dan mengena untuk target pasar yaitu para remaja dan dewasa. Penggunaan referensi dibatasi pada karya dari Katsuya Terada yang berjudul 'Detroit Not Good Circus' dan 'Punk Rock Jesus' karya Sean Murphy agar dapat menampilkan gaya campuran antara Jepang dan Amerika supaya tidak menyamai visualisasi dari berbagai macam cerita dan karakter dari novel grafis lain yang sudah ada. Perancangan novel grafis ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu prolog dan epilog.

Judul Buku

Judul buku yang dipilih adalah "Tobat Ngidol". Penggunaan bahasa Indonesia pada judul untuk lebih memperkuat kesan bahwa buku ini diciptakan di Indonesia dan untuk masyarakat Indonesia, dengan konten yang disajikan dalam bahasa Indonesia pula.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Perancangan novel grafis ini dibuat berdasarkan sudut pandang dan pemikiran sang penulis yang ingin memunculkan interpretasi masa yang sama dengan yang tertulis di dalamnya baik karakter, pakaian, suasana kota maupun pemikiran manusia pada saat itu. Dengan wujud visualisasi yang sesuai dengan sudut pandang penulis, novel grafis ini diharapkan mampu menyampaikan kekuatan cerita dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, menjabarkan nilai-nilai moral dan mampu menumbuhkan gairah membaca di kalangan masyarakat awam.

Strategi Kreatif

Isi dari novel grafis ini adalah mengenai kehidupan seorang remaja yang menjadi korban *bullying* dan dikucilkan oleh lingkungan sekitarnya, hal tersebut mendorongnya untuk mencari sebuah kesibukan lain sebagai pelampiasan kesepiannya. Namun kesibukan itu menyebabkan hal yang negatif karena ia terlalu berlebihan dalam melakukannya. Suatu saat ia tersadar bahwa yang selama ini dilakukannya bukanlah apa yang sebenarnya ingin ia lakukan. Novel grafis ini berpesan bahwa semua hal yang dilakukan secara berlebihan bisa menimbulkan sesuatu yang negatif sebagai dampaknya. Alur yang akan dipakai dalam novel grafis adalah alur yang maju kedepan dengan beberapa *flashback* dan sedikit *plot twist* pada jalan cerita yang ditampilkan. Pemilihan alur ini bertujuan untuk memunculkan interpretasi yang sama dengan naskah yang sudah tertulis. Penggunaan gaya visual pada novel grafis ini adalah gabungan antara gaya ilustrasi komik Amerika dan Jepang era modern. Dengan mengambil karakter gambar dari Sean Murphy dari Amerika dan Katsuhiko Otomo dari Jepang, yang menghasilkan karya-karya komik hitam putih yang apik.

Karakteristik Target Audience

Target audience dari novel grafis Tobat Ngidol adalah 16-35 tahun, dengan strata ekonomi sosial kelas menengah ke atas, berpendidikan minimal SMP, berkeluarga maupun belum berkeluarga, jenis kelamin laki-laki atau perempuan

Isi Buku

Buku diawali dengan cover dan halaman kosong bertuliskan prolog dengan runtutan kejadian di dalam novel grafis yang akan dibagi menjadi dua bagian. Dimana pada cetakan edisi pertama buku ini hanya akan memuat bagian prolog yang terdiri dari 3 bab saja, supaya dapat menciptakan rasa penasaran dan keingin tahuan pembaca pada kelanjutan cerita dari Tobat Ngidol.

Gaya Layout

Gaya layout yang dipakai menggunakan gaya panil yang terinspirasi dari komik-komik Amerika seperti Hawkeye, Moon Knight dan Before Watchmen yang tidak terpaku pada gaya panil komik-komik pada umumnya.

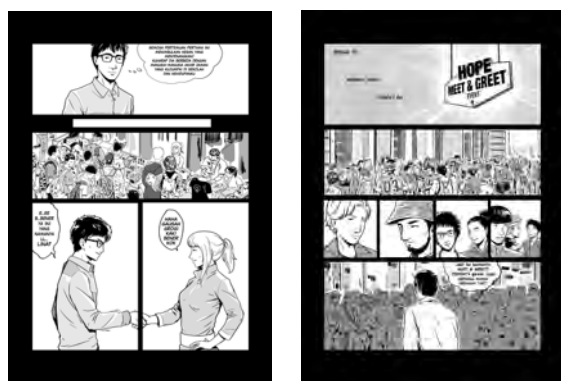
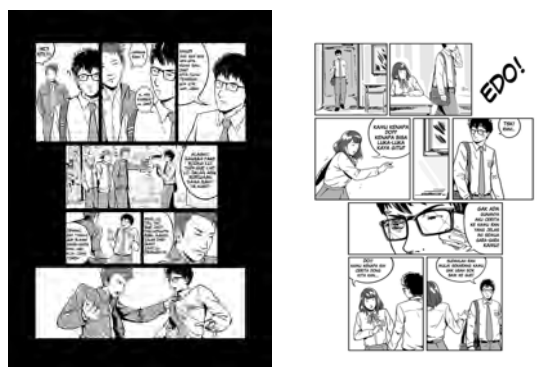
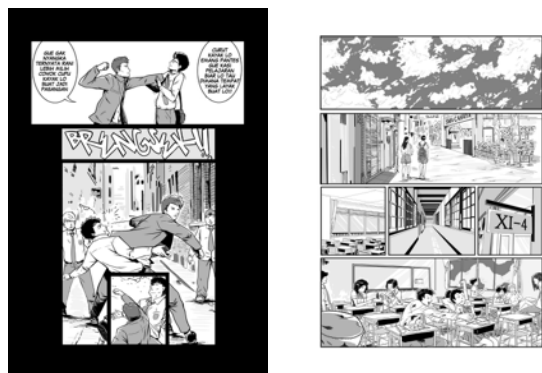
Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat untuk novel grafis ini adalah *photopack*, poster, pin, kaos dan *tote bag*. Media-media ini berperan sebagai bonus dan untuk membantu promosi.

Harga

Setelah mempertimbangkan biaya produksi, novel grafis ini dihargai Rp.30.000,- untuk edisi normal, dan seharga Rp. 200.000 untuk *collector edition* yang akan dicetak secara terbatas.

Contoh Hasil Jadi



Gambar 1. Halaman buku



Gambar 2. Cover buku



Gambar 3. Stiker dan pin



Gambar 4. Poster



Gambar 5. Tote bag dan kaos

Kesimpulan

Novel Grafis Tobat Ngidol bercerita tentang pemuda bernama Edo yang dijauhi oleh teman-teman di sekolahnya dan merasa dikucilkan oleh lingkungannya, mencoba melarikan diri dari kenyataan membuatnya terjerumus lebih dalam kepada sebuah siklus yang akan merugikan dirinya sendiri. Di dalam novel grafis ini juga diceritakan bagaimana orang-orang terdekat Edo berusaha untuk menariknya kembali kepada kehidupannya yang semula.

Cerita yang tidak umum seperti ini diharapkan dapat menarik minat pembaca muda yang bosan terhadap cerita-cerita dalam komik atau novel grafis yang kebanyakan menyajikan cerita roman dan aksi.

Berdasarkan proses pengumpulan data dan proses identifikasi data yang ada, maka novel grafis yang banyak mengacu pada kejadian nyata ini akan menjadi buku yang kental dengan kejadian-kejadian yang biasa ditemui sehari-hari. Proses visualisasi maupun hasil karya desain cenderung mengacu dan berpegang pada gaya-gaya komik jepang dengan campuran gaya amerika pada karakter dan elemen lainnya.

Daftar Pustaka

Barthes, R. (1973) 'Mythologies', Paladin Books (diterbitkan pertama pada tahun 1957).

Eco, U. (1979) 'The narrative structure in Fleming', University of Indiana Press.

Eisner, W. (2008) 'Will Eisner Graphic Storytelling and Visual Narrative', Norton, New York (diterbitkan pertama pada tahun 1996)

Fraction, M. (2012) 'Hawkeye', Marvel Comics, America.

McCloud, S. (2006) 'Understanding Comics', William Morrow Paperbacks, America. (diterbitkan pertama pada tahun 1994)

McShine, K. (1989) 'Andy Warhol: A Retrospective', New York, Museum of Modern Art.

Murphy, S. (2013) 'Punk Rock Jesus', Vertigo Comics, United States.

Strinati, D. (2004) 'An Introduction to Theories of Popular Culture', Routledge, London (diterbitkan pertama pada tahun 1995).

— (2000) 'An Introduction to Studying Popular Culture', Routledge, London

Terada, K. (2010) 'Detroit Not Good Circus', Futabasha, Japan.

"Kawaei and Iriyama Attacked by A Mysterious Man in AKB48's Handshake Event", Akiba Nation, 4 Februari 2015.

<<http://www.akibanation.com/en/kawaei-and-iriyama-attacked-by-a-mysterious-man-in-akb48s-handshake-event/>>

"AKB48'S Sashihara Rino Ex-Boyfriend Confession", Tommy Kono, AKB48 Wrap Up, 14 Juni 2012.

<<http://www.akb48wrapup.com/2012/06/shuukan-bunshun-ex-boyfriend-confesses-akb48-sashihara-rino-super-sexually-aggressive/>>

"The Movie of Studio Ghibli", Dan Schnidel, Film School Rejects, 17 Juni 2015.

<<http://filmschoolrejects.com/features/studio-ghibli-movies-ranked.php?all=1>>

"adidas Originals and Pharrell Williams Launch 'Supershell' Collaboration", Sophie Falcon, Highsnobiety, 19 Agustus 2015<<http://www.highsnobiety.com/2015/07/23/adidas-pharrell-supershell/>>

"JKT48", Stage 48, 4 Februari 2016.

<<http://www.stage48.net/wiki/index.php/JKT48>>

“Astro Boy aka Mighty Atom”, Tezuka in English, 2 Januari 2016.

<http://tezukainenglish.com/wp/?page_id=138>

“AKB48”, Wikipedia, 4 Februari 2016.

<<http://www.en.wikipedia.org/wiki/AKB48>>

“Japanese Idol”, Wikipedia, 22 Januari 2016.

<http://www.en.wikipedia.org/wiki/Japanese_idol>