BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Komik adalah sebuah media yang menarik dan menghibur yang tersusun dari kumpulan gambar-gambar dalam sebuah panel. Gambar-gambar tersebut saling berhubungan satu sama lain, sehingga bisa menghasilkan respon dari pembaca. Biasanya dalam sebuah komik terdapat kumpulan teks yang menjadi pengantar agar informasi dapat tersampaikan secara jelas kepada pembaca.

Sebuah kumpulan dari gambar dan lambang yang saling berhubungan antara satu gambar atau lambang lainnya dengan tujuan untuk mendapatkan sebuah tanggapan estetis dari pembaca atau menyampaikan informasi kepada pembaca. (McCloud, 2002, h.9)

Karakter fiksi yang memiliki kekuatan super dikenal dengan nama *superhero*. Biasanya *superhero* menggunakan kekuatan supernya untuk membela kepentingan umat manusia dan melawan kejahatan. Pahlawan berkostum atau *superhero* melawan kejahatan membela kebenaran yang memiliki cirikhas kostum masing-masing (Zailani dalam Hartana, 2016, h.7).

Dari uraian di atas dapat diartikan bahwa komik *superhero* adalah komik yang menampilkan cerita mengenai sebuah karakter dengan kekuatan super yang berjuang membela kebenaran melalui gambar-gambar yang disusun secara berkaitan satu sama lain sehingga memunculkan respon estetik dari pembaca.

Pada tahun 1969 komik *superhero* Indonesia mencapai era keemasan dengan dipimpin oleh komik Gundala yang dibuat oleh Hasmi (Harya Suraminata). Harya Suraminata atau yang akrab disapa Hasmi merupakan seorang komikus muda dan penulis naskah yang cukup terkenal di Indonesia. Karya Hasmi yang sangat melegenda adalah Komik Gundala Putra Petir.

Kemudian setelah kemunculan tokoh Gundala ciptaan Hasmi, banyak tokoh-tokoh *superhero* lainnya yang bermunculan dipasar komik dan merah kesuksesan yang sama dengan Gundala. Salah satunya adalah karakter Godam yang diciptakan oleh Wid.N.S. Selain Gundala, Hasmi menciptakan beberapa karakter lainnya seperti Maza, Pangeran Mlar, Kalong, dan Merpati.

Pada tahun 1977, Hasmi menciptakan karakter *superhero* wanita yaitu Merpati. Karakter Merpati pertamakali muncul dalam serial komik Gundala edisi ke 18. Penganten Buat Gundala. Sedha Esti Wulan Pratiwi merupakan seorang gadis asal Yogyakarta yang berprofesi sebagai wartawati. Sedha diceritakan sebagai gadis yang cantik dan pandai dalam ilmu bela diri. Ketika mencoba melarikan diri dari penculik yang menyandranya. Sedha terjatuh kedasar jurang dan saat itu segerombolan burung merpati berwarna putih menolong Sedha dan membawanya kehadapan Ratu Sri Paksi.

Ratu Sri Paksi mengangkat Sedha menjadi *superhero* dengan memberikan sepasang gelang yang dapat membantunya berubah menjadi *superhero* yang diberi julukan Merpati. Setelah menjadi *superhero*, Merpati harus melewati proses pembajaan yaitu, direndam dalam air tiga warna selama tiga hari tiga malam, kemudian menghadapi ujian, dan terakhir melawan makhluk raksasa.

Setelah melalui pengujian dari Ratu Sri Paksi kemudian Merpati pergi untuk mengejar para penculik yang menahan ayahnya. Merpati memiliki kemampuan terbang, mencari arah, dan memiliki kekuatan setara dengan 20 pria dewasa. Karakter Merpati pertama kali bertemu dengan Gundala pada serial Penganten Buat Gundala tahun 1977.

Dalam serial komik Gundala, Merpati digambarkan sebagai sosok yang cantik, tangguh, dan cerdik. Ketika dia berubah menjadi *superhero*, Merpati menggunakan pakaian *overall* yang menutupi leher, tangan hingga kaki. Merpati menggunakan *cape*, sarung tangan, dan sepatu *boots* yang memiliki arsiran sama. Selain itu Merpati juga menggunakan helm.

Pada tahun 2017 PT. Bumi Langit merilis sebuah komik berjudul “Prahara Bentrok Para Adisatria”, komik ini bercerita mengenai para Adisatria atau *superhero* Indonesia yang saling bertarung satu sama lain. Pada komik tersebut banyak ditampilkan karakter-karakter *superhero* dan salah satunya adalah karakter Merpati.

Analisis visual karakter Merpati ini merupakan penelitian yang penting untuk dilakukan, untuk melihat bagaimana perubahan yang terjadi kepada visual karakter Merpati dari komik Gundala 1977 dalam komik Praha tahun 2017 dilihat dari *outfit* yang dikenakan juga bentuk tubuh karakter. Kemudian bagaimana karakter Merpati tahun 1977 diinterpretasikan dalam komik Prahara tahun 2017. Menganalisa perubahan yang terjadi pada visual karakter Merpati diharapkan dapat menghasilkan kesimpulan apakah ada pengembangan, pengurangan, atau penambahan pada visual Merpati.

I.2 Identifikasi Masalah

Dalam pemaparan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

- Apakah ada perubahan yang terjadi pada visual karakter Merpati dari komik Gundala seri ke 18 Penganten Buat Gundala tahun 1977 dengan visual karkater Merpati pada komik Prahara Bentrok Para Adisatria tahun 2017.
- Apa saja persamaan dan perbedaan pada visual karakter Merpati dari komik Gundala seri ke 18 Penganten Buat Gundala tahun 1977 dengan visual karkater Merpati pada komik Prahara Bentrok Para Adisatria tahun 2017.
- Bagaimana hubungan intertekstual antara visual Merpati dari komik Gundala seri ke 18 Penganten Buat Gundala tahun 1977 dengan visual karkater Merpati pada komik Prahara Bentrok Para Adisatria tahun 2017.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu:

- Bagaimana penggambaran visual Merpati dalam komik Prahara tahun 2017 berdasarkan pada visual Merpati dalam komik Gundala tahun 1977 menggunakan metode intertekstual?

I.4 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas maka batasan permasalahan yang digunakan adalah:

- Objek penelitian yang akan dikaji adalah *superhero* wanita yaitu Merpati yang akan dibatasi pada visual *outfit superhero.*
- Sastra terdahulu dari objek penelitian yaitu komik Gundala seri 18 Peganten Buat Gundala tahun 1977 yang akan dibatasi pada jilid ketiga sampai jilid keenam.
- Sastra pembanding objek penelitian yaitu komik Prahara Bentrok Para Adisatria tahun 2017 yang akan dibatasi pada episode 1, episode 3, episode 6, episode 9, episode 11, episode 13, dan episode 14.

I.5 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui perubahan visual Merpati pada komik Gundala tahun 1977 dengan visual Merpati pada komik Prahara tahun 2017. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana hubungan intertekstual antar visual Merpati pada komik Gundala 1977 dengan visual Merpati pada komik Prahara tahun 2017.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Mampu memaknai secara utuh visual Merpati pada tahun 2017 berdasarkan kepada visual terdahulunya Merpati tahun 1977.
- Mampu melihat hubungan interteks yang terdapat pada visual Merpati tahun 1977 dengan penggambaran visual Merpati tahun 2017.

- Sebagai referensi dalam menganalisa visual karakter komik dengan menggunakan metode intertekstual.
- Dapat menjadi informasi dan wawasan bagi mahasiswa atau peneliti yang melakukan penelitian serupa.

I.7 Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian.

Telah banyak penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam upaya melakukan analisa terhadap unsur-unsur yang terdapat di dalam komik, baik secara unsur intrinsik ataupun ekstrinsik sebuah komik. Unsur intrinsik pada elemen komik yang dapat dianalisa seperti tema, plot, alur, penokohan atau karakter dalam komik, bahasa yang digunakan, dan lain-lain. Sementara itu untuk unsur ekstrinsik yang dapat diteliti adalah proses bagaimana pembuatan komik dan teknik yang digunakan author komik.

Penelitian terhadap komik pernah dilakukan oleh Saputra yang melakukan penelitian mengenai unsur instrinsik dari sebuah komik yang cukup banyak digemari yaitu komik serial petualangan Tintin edisi *Le Secret de La Licorne.* Saputra (2014) menyatakan bahwa seri ini merupakan seri petualangan Tintin yang diadaptasi menjadi film 3D. Penelitian dilakukan terhadap unsur-unsur intrinsik yang ada pada komik dengan unsur-unsur yang muncul pada film 3D dari seri petualangan Tintin dengan menggunakan metode intertekstual. Peneliti mengungkapkan bahwa komik dan film 3D petualangan Tintin terdapat kesamaan dan perbedaan yang terdapat pada unsur-unsur intrinsiknya seperti tema, alur, latar, penokohan, dan amanat. Bentuk-bentuk intertekstual yang ditemukan oleh peneliti dalam unsur-unsur intrinsik yang ada pada komik dan film 3D adalah modifikasi, ekspansi, ekserp, transformasi dan haplology. Meskipun terdapat perbedaan unsur-unsur intrinsik yang ada namun tidak mempengaruhi terhadap unsur cerita.

Sebuah penelitian terkait karakter dalam komik dilakukan oleh Kankan Kasmana yang melakukan penelitian mengenai visual karakter utama dan gramatikal visual horor sunda dalam komik *Ririwa Nu Mawa Pati*, *Opat Madhab Setan* dan *Kawin*

Ka Kunti. Kasmana (2018) menjelaskan penelitian yang dilakukan mengenai visual karakter utama dari aspek visual, peran, karakteristik, arketip, dan otentisitasnya, dan tata bahasa (gramatikal) visual horor Sunda yang ada dalam komik. Peneliti melakukan penelitian mengenai bagaimana perwujudan karakter utama dalam komik yang memiliki aspek yang sangat kuat dengan kebudayaan Sunda. Selain itu peneliti melakukan analisa terhadap gramatikal yang ada dalam komik yang mampu memberikan kengerian ala orang Sunda. Metode yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisa karakter utama adalah metode interpretasi komposional dan analisis intertekstual yang di dukung dengan teori karakter dan arketip dan tata bahasa yang dikaitkan pada kesundaan.

Kasmana (2018) menjelaskan bahwa penggambaran karakter utama visualitas karakter utama terepresentasikan melalui wujud emosi, volume, pewarnaan dan ekspresi yang beragam serta pencahayaan yang berkaitan dengan arketip yang ditampilkan karakter. Selain itu melalui metode intertekstual peneliti menemukan bahwa karakter utama dalam komik merupakan perwujudan interteks dari realitas kehidupan yang dipengaruhi kepercayaan Sunda Islam.

Penelitian lainnya yang dilakukan adalah Metode Perbandingan Karakter Komik Superhero Dengan Amerika: Studi Kasus Gundala dengan The Flash yang dilakukan oleh Rendya Adi Kurniawan. Penelitian yang dilakukan adalah untuk menemukan apakah karakter *superhero* Indonesia mengimitasi karakter *superhero* Amerika. Kurniawan (2017) menjelaskan bahwa karakter Gundala dilihat secara menyeluruh, lengkap dan teratur. Maka pernyataan yang menyatakan bahwa Gundala mengimitasi *The Flash* berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan.

Gundala dan *The Flash* memiliki banyak perbedaan jika dilihat dari sisi ide pembuatan Gundala terinspirasi dari cerita legenda Jawa Ki Ageng yang bisa menangkap petir dengan tangannya. Penelitian mengenai komik dan karakter *superhero* Indonesia sempat dilakukan beberapa kali oleh akademis dan peneliti,

namun penelitian mengenai karakter Merpati masih terbilang sangat sedikit bahkan tidak ada.

I.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode ini baik untuk meneliti objek yang tidak dapat dijelaskan, diselidiki, ditemukan, dan digambarkan melalui metode kuantitatif. Pendekatan secara kualitatif dapat membantu peneliti dalam memahami fenomena sosial secara alamiah. Hal ini dikarenakan pendekatan secara kualitatif mengutamakan komunikasi antara peneliti dengan objek yang diteliti secara mendalam (Herdiansyah, 2010, h.9).

Beberapa metode yang dilakukan dalam pengumpulan data pendukung penelitian yaitu:

- Kajian Pustaka

  Melakukan penelitian dengan mencari sumber-sumber pustaka seperti buku, jurnal penelitian, skripsi, serta pencarian data berdasarkan sumber diinternet yang akan digunakan untuk mengungkap sebuah data. Pada metode ini data-data yang akan dicari mengenai komik, perkembangan komik di Indonesia, komik *superhero* Indonesia, komik Gundala, peran dan penokohan dalam komik, elemen-elemen dalam komik, dan *superhero* Indonesia.

- Data yang telah dikumpulkan dari kanjian pustaka akan diolah dengan menggunakan metode intertekstual untuk melihat apakah ada perubahan unsur-unsur dari Merpati tahun 1977 yang diinterpretasikan pada karakter Merpati tahun 2017. Metode yang digunakan untuk mengkaji teks kesastraan yang diduga memiliki hubungan tertentu. Contohnya adalah menemukan hubungan interteks dalam unsur intrinsik seperti tema, alur, plot, dan lain-lain.

  Secara lebih khusus dapat dikatakan bahwa kajian ini merupakan kajian yang mencari aspek tertentu yang telah ada dalam sebuah karya lama

terhadap karya barunya. Memberikan makna secara menyeluruh atau utuh, merupakan tujuan dari kajian intertekstual (Teeuw dalam Nurgiyantoro, 1994).

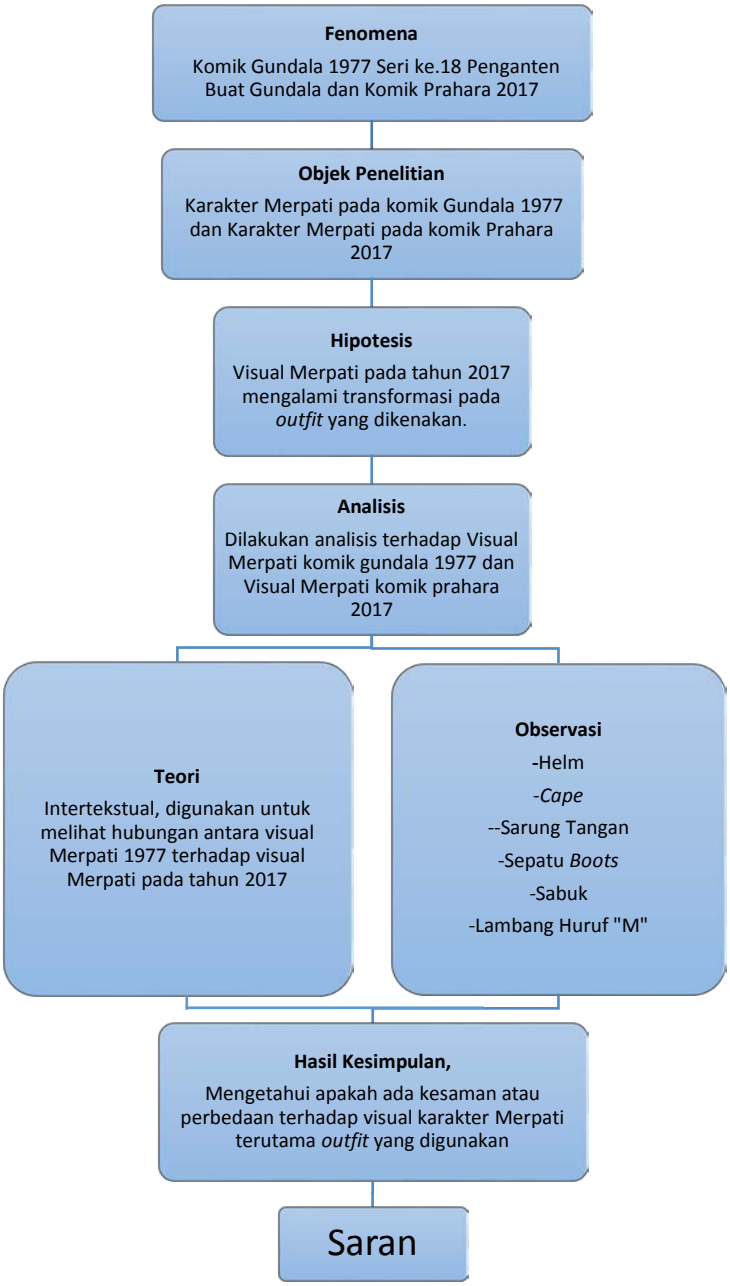
Pemberian makna akan lebih lengkap jika dikaitkan dengan kesejarahannya. Hal ini karena umunya pemunculan sebuah karya ada kaitannya dengan kesejarahan karya tersebut.

- Pengolahan Data

  Penelitian ini menggunakan penjelasan secara interpretasi dengan hasil data dan kesimpulan mengenai visual karakter Merpati dalam komik Gundala tahun 1977 dan visual karakter Merpati pada komik Prahara tahun 2017.

I.9 Kerangka Penelitian

-



I.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ataupun susunan dalam mengkaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- BAB I PENDAHULUAN

  Bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang peneliti deskripsikan dengan arah bahasan dari umum menuju yang lebih spesifik. Susunan

penulisan mulai dari identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu & posisi penelitian, metode penelitian yang akan digunakan, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan penelitian ini.

- BAB II TINJAUAN KOMIK, KOMIK GUNDALA DAN INTERTEKSTUAL

  Bab ini menjelaskan mengenai komik, komik gundala, dan intertekstual yang didapat dari studi pustaka literatur dan refernsi yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.
- BAB III MERPATI

  Bab ini menguraikan data-data hasil observasi dan studi pustaka yang berkitan dengan objek penelitian yaitu visual Merpati pada komik Gundala edisi 18. Penganten Buat Gundala dan visual Merpati pada komik prahara.
- BAB IV ANALISIS INTERTEKSTUAL

  Bab ini berisi hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti terhadap objek visual Merpati dengan menggunakan metode intertekstual.
- BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

  Bab ini mengungkapkan hasil kesimpulan akhir dari penelitian dan saran peneliti terkait penelitian yang dilakukan.