

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa rupa adalah suatu gambar atau visual yang bercerita. seperti lukisan dan gambar hasil karya anak-anak, lukisan prasejarah, relief candi, wayang kulit, wayang beber, wayang golek, komik, gambar periklanan, film, sinetron dan karya seni visual yang bercerita lainnya. Bahasa rupa terbagi menjadi dua, yaitu bahasa rupa modern dari barat dengan sistem menggambar NPM (Naturalis-Perspektip-Momenopname). Sistem NPM barat boleh disebut universal, walaupun tiap etnik mempunyai cara yang bervariasi dalam menggambar, namun semua menggunakan “*grammar*” yang sama. Objek yang jauh digambar kecil, sedang yang dekat digambar besar. Ditembak dari satu arah, satu jarak, satu waktu, seakan kita berdiri di satu tempat, mengarahkan kamera dan ‘ceklik’ kita memotretnya. Sistem NPM lebih dekat dengan ruang (*space*)nya fisika klasik Newton, dimana dua dimensi hanya panjang dan lebar dan tiga dimensi hanya panjang-lebar-tinggi, kesemuanya tanpa matra waktu. Karenanya gambar hanya mencandera dan tak banyak bisa ‘berceritera’ (Tabrani, 2012: 3).

Adapula bahasa rupa yang kedua yaitu bahasa rupa pendahulu dengan sistem menggambar yang disebut RWD (Ruang Waktu Datar). Sistem menggambar RWD juga bisa disebut universal walaupun tiap etnik bervariasi cara menggambar, namun kesemuanya memakai ‘*grammar*’ yang sama. Tiap objek bisa ‘ditembak’ dari berbagai arah, berbagai jarak, berbagai waktu. Gambar jadi sekuen yang bisa terdiri dari sejumlah adegan. Bisa menggambarkan gerak: objek yang sama

digambar lebih dari satu kali, ekor yang bergerak digambar jamak. Hampir semua objek digeser hingga semua tampak dan bisa diceritakan. Digambar besar atau kecil tak ada hubungannya dengan jarak, tapi dengan penting tidaknya objek dalam cerita. Bisa terdiri dari sejumlah latar dengan tiap latar punya ruang dan waktu sendiri-sendiri. Sistem RWD lebih dekat dengan ruang dan waktu (*space & time*) fisika modern Einstein (teori relativitas) dimana ruang dan waktu tak terpisahkan. (Tabrani, 2012: 3-4).

Bahasa rupa digunakan juga dalam karya 2D, salah satunya yaitu komik. Komik merupakan budaya populer asal Amerika, yang kemudian diadaptasi oleh negara benua Asia, seperti Jepang. Budaya populer dari Jepang sudah menjadi hal yang lumrah bagi warga Indonesia. Komik merupakan sebuah media tutur atau lebih tepatnya sebagai media untuk bercerita (Eisner, 1985: 139-146). Lebih rincinya, komik adalah karya seni yang menyampaikan cerita melalui media yang digunakan untuk menuangkan ide dengan gambar dikombinasikan bersama teks seperti balon ucapan dan keterangan yang menunjukkan dialog, narasi, efek suara dan informasi lainnya.

Istilah komik di Jepang disebut *manga*. Secara harfiah, kata *manga* berarti gambar aneh. Komik di Jepang diawali pada zaman Edo, saat seorang pemahat kayu dan pelukis bernama Katsushika Hokusai (1760-1849), membuat istilah *Hokusai Manga* pada serial sketsanya yang terdiri dari 15 volume dan diterbitkan pada tahun 1814. *Hokusai* terdiri dari 2 huruf Cina, artinya gambar manusia untuk menceritakan sesuatu. Pada akhir abad 18, *Kibyoushi*, sebagai buku komik pertama yang berisi cerita terbit dengan susunan gambar yang dikelilingi oleh tulisan sebagai narasinya. Pada awal abad 19, seorang komikus membawa sejarah baru di

dunia komik Jepang, yaitu Osamu Tezuka (1928-1989). Karyanya yang terkenal adalah *Tetsuwan Atom* (di Indonesia dikenal dengan judul *Astro Boy*). Komiknya ini diadaptasi dari novel *Treasure Island* karya Robert Louis Stevenson dan meraih penjualan tertinggi nasional sebanyak 400.000 eksemplar.

Komik Jepang memasuki pasar Indonesia secara luas sekitar tahun 1990. Komik-komik tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo, anak perusahaan penerbit Gramedia. Tidak hanya terfokus dalam satu wilayah Asia, komik Jepang yang memiliki ciri khas sendiri, kian terkenal sampai ke seluruh dunia, seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Salah satu komik Jepang yang mendunia yaitu komik *One Piece*.

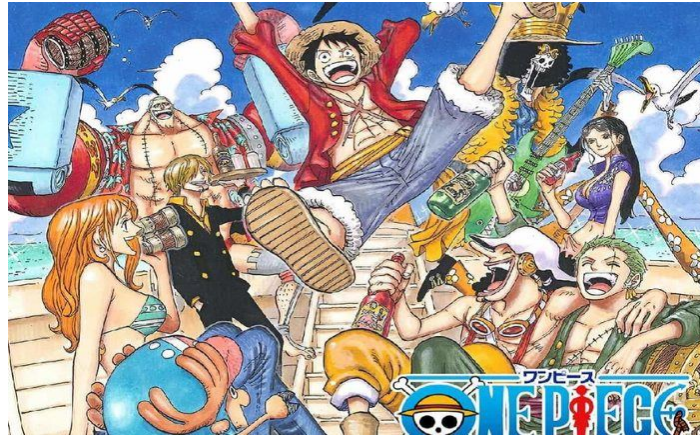
Komik *One Piece* ditulis dan diilustrasikan oleh Eiichiro Oda. Rilis pertama kali di majalah *Shonen Jump* edisi 34 pada tanggal 4 Agustus 1997. Di Jepang sendiri produk *anime One Piece* mulai diproduksi oleh *Toei Animation Fuji Television* pada tanggal 20 Oktober 1999. Sampai sekarang komik *One Piece* dirilis satu bulan sekali, sementara untuk *anime* tayang satu minggu sekali. *One Piece* terbit juga di Indonesia dengan hak cipta terjemahan di Indonesia oleh PT. Elex Media Komputindo, diterbitkan pertama kali tahun 2003 oleh PT. Elex Media Komputindo Jakarta.

Di Jepang, *One Piece* merupakan komik terlaris sepanjang sejarah *Shonen Jump*. Komik ini memiliki andil besar dalam kenaikan total penjualan *Shonen Jump* pada 11 tahun terakhir ini. Volume 25 memegang rekor penjualan komik di Jepang sebanyak 2.630.000 unit pada cetakan pertama. Adapula volume 46 mencapai

penjualan lebih dari 140.000.000 unit dan merupakan komik tercepat yang mencapai total penjualan 100.000.000.

One Piece telah menerima pujian atas alur cerita, gambar, karakterisasi, dan humornya. Kelebihannya ini membuat komik *One Piece* masuk dalam kategori salah satu *manga* tersukses secara internasional, bahkan berhasil menerima *Guinness World Record* untuk kategori jumlah komik dengan penjualan terbanyak sebesar 320.866.000 eksemplar pada akhir Desember 2014 (www.liputan6.com, 16 Juni 2015). Komik *One Piece* pada tahun 2018 telah terjual lebih dari 440 juta kopi di seluruh dunia. Pencapaian tersebut semakin dekat untuk mengejar penjualan komik *Batman* dari *DC Comics* sebanyak 460 juta kopi. Eiichiro Oda juga menjadi penulis fiksi nomor 12 berada di bawah nama-nama besar seperti Dr. Seuss, J.K Rowling, Daniel Steel, dan William Shakespeare dengan penjualan tertinggi sepanjang masa (www.solotrust.com, 24 Juli 2018).

One Piece adalah sebuah komik yang menceritakan sekelompok bajak laut yang dipimpin oleh Monkey D. Luffy yang pergi melaut mencari harta karun legendaris bernama *One Piece*. Luffy menjadi manusia karet yang memiliki kekuatan memanjangkan tubuhnya setelah secara tak sengaja memakan buah *Gomu Gomu*, salah satu jenis dari buah iblis. Selama perjalanan, Luffy banyak bertemu dengan teman baru dan musuh yang beragam.



Gambar 1.1 Poster *One Piece*

(Sumber: Hot Detik.com)

Tokoh utama dalam serial ini difokuskan pada Monkey D. Luffy dan anggota Kelompok Bajak Laut Topi Jerami. Karakter yang berperan menjadi "orang jahat" dalam serial ini beragam, mulai dari bajak laut lain sampai anggota pemerintah (*World Government*). Tetapi yang berperan sebagai musuh secara garis besar adalah pihak angkatan laut.

Eiichiro Oda telah menciptakan sebuah dunia bajak laut dan menuangkannya di media kertas, seperti yang dinyatakan oleh Kasmana dan kawan-kawan bahwa komik merupakan cara bagaimana seseorang merefleksikan sebuah dunia dalam media kertas (Kasmana, Sihombing, Irfansyah, 2014: 70). Untuk menciptakan dunia bajak laut yang luas dan memiliki kemampuan individu yang berbeda-beda, Oda berhasil menciptakan ribuan karakter yang unik dan menarik, serta pendalaman karakter yang kuat.

Selain itu, penggambaran komik *One Piece* sangat berbeda dengan penggambaran komik Jepang pada umumnya. Oda memadukan gambar khas Disney dengan rasa Jepang. Dalam komik maupun animasi Disney, jarang sekali ada tema aksi berupa pertarungan individu maupun kelompok. Sementara di

Jepang, tema aksi sudah cukup banyak dengan khas garis-garis tegas. Oda mengemas komik *One Piece* dengan gaya karakter Disney yang menonjolkan ciri khas karakternya, dipadu gaya komik Jepang yang tegas ketika menggambarkan suatu aksi individu maupun kelompok.

Komik *One Piece* 89 “*Badend Musical*” bercerita mengenai usaha rekan-rekan Luffy dalam Kelompok Topi Jerami menenangkan tokoh antagonis *Big Mom* yang mengamuk kelaparan, dengan cara membuat kue dan memancingnya memakan kue tersebut. Karakter Luffy tidak menjadi sentral cerita, melainkan salah satu tokoh antagonis, yaitu *Big Mom* yang menjadi pusat dari cerita komik *One Piece* 89 “*Badend Musical*”.

Kelebihan dari komik *One Piece* yaitu penggambaran tokoh di dalamnya yang rinci, unik dan ekspresif. Unsur wimba di dalam komik ini digambarkan dalam cara yang khas yaitu ekspresif. Salah satu tokoh antagonis dalam komik *One Piece* 89 “*Badend Musical*” yaitu Charlotte Linlin atau dikenal dengan nama *Big Mom*. Ia merupakan salah satu 4 kaisar (*Yonko*). *Big Mom* memiliki kekuatan merampas orang atau disebut *Soru Soru no Mi*. Tokoh *Big Mom* digambarkan bertubuh raksasa, karena ukuran tubuhnya berkali-kali lipat dari tokoh lain pada umumnya. Ia juga memiliki rambut api yang bergelombang dan berkobar ke atas, memiliki beberapa keriput di wajahnya, alis yang menukik, bulu mata tebal, bola matanya memiliki beberapa garis lingkaran tipis, tubuh gemuk yang berbalut gaun motif polkadot dengan tali spageti di kedua bahu, memiliki renda di bagian dadanya yang sedikit terbuka, memiliki senyum lebar yang dioleskan *lipstick* tebal, jari yang penuh cincin serta kuku tangan yang diwarnai.



Gambar 1.2 Karakter Charlotte Linlin alias *Big Mom*

Dalam komik *One Piece* 89 “*Badend Musical*”, cerita berpusat bagaimana teman-temannya Luffy meredakan amarah *Big Mom* yang perilakunya tidak terkendali karena kelaparan. Tokoh *Big Mom* sangat menarik, karena digambarkan sebagai seorang ibu pada umumnya, yaitu gemuk, ingin tampil cantik dan menarik dengan gayanya sendiri. Namun watak yang dimiliki bertolak belakang dengan realita, yaitu tidak bisa mengurus dirinya sendiri, sehingga anak-anak dan orang di sekitarnya yang harus turun tangan. Dalam penggambaran tokoh *Big Mom*, aura tokoh antagonis yang menyerang secara membabi buta saat kelaparan sangat kentara, salah satunya dengan gambar lidah atau area mulut yang bercucuran air liur.

Penggambaran karakter *Big Mom* yang kompleks dan ekspresif menjadi menarik untuk diteliti. Sehingga penulis akan meneliti salah satu volume komik *One Piece*, yaitu volume 89 “*Badend Musical*” dengan menggunakan Cara Wimba 4

(Penggambaran) yang merupakan salah satu unsur bahasa rupa yang dikemukakan oleh Primadi Tabrani.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis menarik suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Cara Wimba 4 (Penggambaran) pada tokoh Big Mom dalam komik *One Piece* volume 89 “*Badend Musical*”?
2. Apa ciri khas visualisasi karakter tokoh dalam komik *One Piece* volume 89 “*Badend Musical*”?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu para pembaca mengenai proses pembuatan komik tidak sekedar menyajikan gambar dan cerita saja. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui Cara Wimba 4 (Penggambaran) pada tokoh *Big Mom* dalam komik *One Piece* 89 “*Badend Musical*”.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan ciri khas visualisasi karakter tokoh dalam komik *One Piece* 89 “*Badend Musical*”.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang diperoleh ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi pembuat komik menambah pengetahuan dan ide dalam hal membuat sebuah karya yang di dalamnya mengandung unsur bahasa rupa.
2. Bagi pembuat komik menambah referensi dalam merangkai bahasa rupa sebuah komik sehingga bisa disukai oleh banyak orang.
3. Bagi penggemar komik bisa mengenali bahasa rupa komik Jepang yang memiliki ciri khas tertentu.

1.4.2 Manfaat Teoritis

1. Bagi pembaca penelitian bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai bahasa rupa dalam sebuah komik.
2. Bagi peneliti lain, penelitian ini untuk menambah referensi kajian, memperkaya khasanah penelitian terkait dengan komik maupun bahasa rupa, sehingga dapat digunakan untuk meneliti lebih lanjut dengan objek penelitian yang berbeda.
3. Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat untuk sarana pengembangan ilmu pengetahuan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif, Moleong (2006: 49) memaparkan bahwa paradigma merupakan pola atau model tentang bagaimana sesuatu distruktur (bagian dan hubungannya) atau bagaimana bagian-bagian berfungsi. Menurut Hidayat (1999) yang mengacu pada pemikiran Guba dan

Lincoln (1994), ada 3 paradigma yaitu paradigma positivisme atau kuantitatif, paradigma konstruktivisme atau kualitatif dan paradigma kritis.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini yaitu paradigma kualitatif. Paradigma kualitatif tidak terpaku pada realitas tunggal, sehingga harus diinterpretasi untuk mengungkap makna dari suatu peristiwa atau aktivitas. Dengan menggunakan paradigma kualitatif ini, maka ciri khas gambar dalam komik *One Piece* 89 “*Badend Musical*” dapat tergali lebih dalam.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu observasi *non interactive* atau observasi tak berperan, yaitu sebuah metode di mana peneliti berperan sebagai pengamat yang tidak mempengaruhi terhadap objek yang sedang diamati (Sutopo, 2006:76). Peneliti akan mengamati, mengklasifikasi bahasa rupa dari gambar-gambar komik *One Piece* hingga menilai objek kajian.

2) Studi Pustaka

Penelitian ini membutuhkan data-data tertulis berkaitan dengan topik yang diangkat. Pustaka yang digunakan sebagai dasar acuan penelitian adalah pustaka mengenai bahasa rupa yang menjadi nilai jual dari sebuah karya visual yaitu Bahasa Rupa (2012) karya Primadi Tabrani.

3) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari komik *One Piece* volume 89 “*Badend Musical*”.

1.5.3 Pendekatan Teoritis

“Ilmu” Bahasa Rupa lahir di Indonesia (1991) di Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Teknologi Bandung (ITB) dalam disertasi Primadi Tabrani. Menurut Tabrani (2012: 183-184) dengan ‘ilmu’ bahasa rupa, kini banyak orang yang bisa ‘membaca’ gambar gua prasejarah, gambar primitif, gambar tradisi, relief candi, gambar anak, komik, desain dan sebagainya walaupun tak ada teks yang mendampinginya. Dalam penelitiannya, Tabrani memaparkan beberapa Cara Wimba untuk menganalisis bahasa rupa, yaitu sebagai berikut.

1. Cara Wimba 1 (Ukuran Pengambilan Gambar)
2. Cara Wimba 2 (Sudut Pengambilan Gambar)
3. Cara Wimba 3 (Skala)
4. Cara Wimba 4 (Penggambaran)
5. Cara Wimba 5 (Cara Dilihat)

Penelitian ini akan berpusat pada Cara Wimba 4 (Penggambaran) yang terdiri dari naturalis, perspektif, stilasi, skematis, ekspresif, distorsi, dekoratif, blabar, garis, volume, siluet, warna, bidang, momenopname, kejadian, aneka tampak dan perwakilan. Tidak semua unsur tersebut dianalisis, karena hanya ada beberapa unsur yang sesuai dengan penggambaran wimba pada komik *One Piece* 89 “*Badend Musical*”.

1.5.4 Analisis Data

Analisis yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah klasifikasi bahasa rupa Cara Wimba 4 (Penggambaran). Gambar dalam komik akan dianalisis dari isi wimba, yaitu objek apa yang digambar oleh komikus. Kemudian cara wimba,

bagaimana objek tersebut digambarkan. Cara wimba yang akan dianalisis yaitu cara wimba 4 (Penggambaran), sementara tokoh komik *One Piece* 89 “*Badend Musical*” yang dianalisis yaitu *Big Mom*.

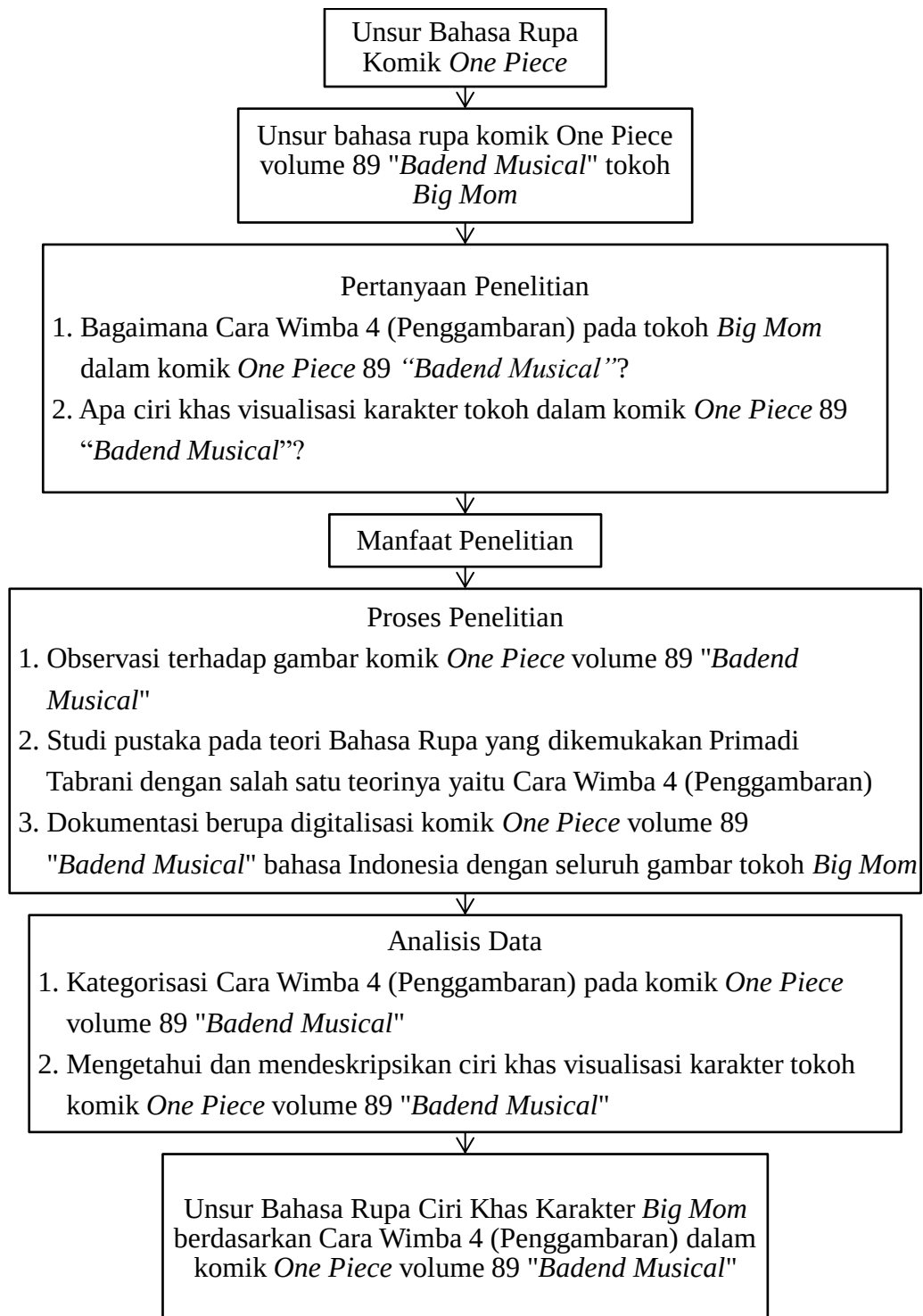
Kesimpulannya akan merujuk pada ciri khas bahasa rupa komik *One Piece* volume 89 “*Badend Musical*”.

1.5.5 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan melaksanakan prariset sebelum melakukan riset sesuai proposal penelitian. Prariset yang dilaksanakan dalam penelitian ini antara lain mengumpulkan komik *One Piece* volume 89 “*Badend Musical*”, mengumpulkan sumber-sumber pustaka yang berkaitan dengan objek penelitian.

Komik *One Piece* volume 89 “*Badend Musical*” sudah didapatkan penulis dan memindainya ke dalam bentuk digital. Komik *One Piece* volume 89 “*Badend Musical*” terdiri dari 64 gambar.

1.5.6 Sistematika Penelitian



Bagan 1.1 Flow Chart Sistematika Penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah hingga tujuan penelitian mengenai topik yang dipilih yaitu “Analisis Bahasa Rupa Dalam Komik *One Piece* volume 89 “*Badend Musical*””. Serta berisikan pengertian komik itu sendiri yang merupakan karya seni. Sama seperti genre sastra lainnya, komik memiliki keunikan tersendiri dari segi bentuk penampilan dan kemasan.

Bab II Kajian Pustaka

Berisikan mengenai teori-teori bahasa rupa yang diaplikasikan ke dalam komik serta teori pendukung mengenai unsur-unsur komik. Bagian-bagian mana pada komik *One Piece* volume 89 “*Badend Musical*” tokoh Big Mom yang mengandung bahasa rupa penggambaran.

Bab III Metodologi Penelitian

Menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan untuk penelitian, beserta waktu dan tempat penelitian. Selain itu ada juga pembahasan mengenai cara pengumpulan data objek penelitian.

Bab IV Analisis Penelitian

Adanya penjelasan terlebih dahulu mengenai objek penelitian, dilanjutkan dengan proses analisis penelitian hingga mencapai suatu hasil penelitian yang menjadi tujuan dan manfaat penelitian tersebut.

Bab V Kesimpulan

Bab ini terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat.