

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Visual masih menjadi hal utama dalam menyampaikan sebuah metode pembelajaran ataupun informasi karena sifatnya yang dapat dilihat oleh mata dengan bentuknya yang bervariasi. Salah satu bentuk visual yang termasuk ke dalam karya seni dan memiliki banyak peminat adalah komik. Menurut Will Eisner dari Scott McCloud, komik adalah seni gambar yang berurutan atau disebut juga dengan *sequential art* yang bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk seni yang menggunakan gambar dan digunakan secara berurutan untuk bercerita, sekalipun hanya memiliki dua urutan gambar itu akan berubah nilainya menjadi komik (McCloud, 2001, h.5). Komik juga merupakan salah satu media untuk menyampaikan suatu cerita ataupun informasi dengan menggunakan ilustrasi atau gambar sebagai penjelas dari cerita maupun adegan. Komik merupakan cara seseorang merefleksikan sebuah dunia dalam media kertas. (Kasmana, 2014, h.70)

Di dalam sebuah komik, ilustrasi menjadi salah satu elemen penting yang dapat membangun sebuah komik. Dalam pengertiannya, ilustrasi berasal dari kata "*illustrare*" yang merupakan bahasa Latin yang berartikan menerangkan atau menjelaskan. Pengertian secara luas ilustrasi berarti suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi sebagai menjelaskan atau menerangkan sebuah cerita. Ilustrasi juga dapat dikatakan sebagai gambaran suatu angan-angan yang menyerupai hiasan belaka yang memiliki sebuah tujuan untuk membantu seseorang agar lebih mudah mengerti dari apa yang disampaikan dari ilustrasi tersebut. Jepang dengan *manganya* yang terkenal memiliki sebuah gaya ilustrasi yang berciri khas, salah satunya dikenal dengan gaya *chibi*. Gaya Ilustrasi *chibi* dapat diartikan sebagai "orang pendek" ataupun "anak kecil", *chibi* digambarkan dengan bentuk kepala yang besar dengan tubuhnya yang kecil sehingga terkesan imut. Dilihat dari gaya gambarnya, biasanya gaya gambar ini digunakan ke dalam komik anak ataupun komik dengan genre komedi yang merupakan salah satu genre yang paling diminati oleh berbagai kalangan. Salah satu komik yang menggunakan gaya gambar *chibi* adalah komik yang berjudul "Hai, Miiko!"

“Hai, Miiko!” merupakan komik yang berasal dari negara Jepang ini dikenal oleh masyarakatnya dengan judul “Kocchimuite, Miiko!”. Komik ini adalah karya dari Ono Eriko yang merupakan seorang komikus dan juga seorang ibu. Awalnya, serial dari komik “Hai, Miiko!” sendiri diterbitkan di majalah *Ciao* pada tahun 1995 yang merupakan kompilasi dari komik yang ada di Jepang. Dan pada tahun itu pula, komik ini mendapatkan *Shogakukan Manga award* yaitu sebuah penghargaan komik yang terkemuka dan disponsori oleh *Shogakukan Publishing* yang merupakan penerbit terbesar di Jepang.

‘Hai, Miiko!’ ini merupakan salah satu komik yang diminati terutama di Indonesia. Hal itu dimulai pada tahun 2002, saat itu penerbit *m&c* yang berasal dari Kelompok Kompas Gramedia menerbitkan sebuah serial komik anak yang berasal dari Jepang dengan judul “Hai, Miiko!” Seiring berjalannya waktu, komik ini mendapatkan respon yang positif dari masyarakat Indonesia dan termasuk ke dalam jajaran komik terlaris atau *best seller*. Sesuai dengan genrenya yang merupakan komedi juga komik *slice of life* dan merupakan serial komik anak dengan ratingnya yaitu 13+ atau untuk 13 tahun keatas. Namun, di kalangan pembaca komik walaupun mereka mengetahui komik ini, tetapi mereka tidak membacanya sehingga tidak mengetahui isi dari komik ini.

Cerita yang diangkat dalam komik “Hai, Miiko!” ini ringan dan mudah dipahami juga dengan ilustrasinya yang lucu. Komik ini menceritakan tentang interaksi sehari-hari seorang anak perempuan bernama Yamada Miiko yang merupakan anak kelas 5 SD dengan keluarga dan teman-temannya. Selama penceritaannya tokoh Miiko dijelaskan oleh sang pengarang melalui tokoh lain yang merupakan teman Miiko yaitu Yoshida pada *volume* 20 bahwa Miiko memiliki sifat yang ceria dan selalu berjuang dengan gigih. Begitupula dengan pernyataan teman-temannya yang lain. Hal ini pun didukung dengan pernyataan hasil voting karakter favorit di Jepang oleh pembaca ‘Hai, Miiko!’ bahwa Miiko adalah tokoh yang selalu riang, berjuang dan juga lucu.

Dalam kehidupan manusia sifat berjuang dengan gigih sudah ada sejak zaman dahulu terutama pada zaman penjajahan, yaitu saat para pahlawan berjuang demi mendapatkan kemerdekaan bagi bangsa dan negaranya. Sifat berjuang dengan gigih dapat menciptakan perjalanan emosi dari emosi negatif pada emosi positif. Seseorang akan berjuang jika mereka mempunyai suatu tujuan, yang dalam kasusnya terjadi perasaan ingin membuktikan, karena diremehkan, ingin mendapat pengakuan, dan juga ingin mengubah nasib. Emosi yang awalnya negatif berupa kemarahan dan kekesalan saat diremehkan, akan berubah menjadi emosi senang saat seseorang yang berjuang dengan gigih mendapatkan hasil yang baik sehingga dapat membuktikan pada oranglain bahwa mereka berhasil menjadi lebih baik.

Dalam karya narasi terutama pada komik, banyak tokoh yang memiliki sikap berjuang dengan gigih demi mencapai apa yang menjadi tujuannya dengan berbagai macam cara. Dalam komik “Hai, Miiko!”, tokoh Miiko memperlihatkan perjuangannya dalam berbagai hal untuk mencapai tujuan, ia tidak segan-segan untuk menunjukkan kepercayaan pada dirinya. Kesesuaian visual dari tokoh dengan sifatnya sangatlah penting karena penggambaran wujud tokoh akan membuat cerita yang dibawakan semakin terasa hidup. Tokoh merupakan peran penting sebagai penggerak suatu cerita yang akan membawakan pesan, dan pesan tersebut dapat berbentuk watak ataupun sifat dari tokoh. Selain sebagai tokoh yang berjuang dengan gigih, Miiko juga menampilkan berbagai macam ekspresi dan gestur yang ditunjukkan dalam menunjukkan perjuangannya.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak akan lepas dari ekspresi dan juga gestur tubuh karena manusia adalah makhluk hidup yang dapat merasakan berbagai macam emosi dan penggunaan anggota tubuh dalam melakukan suatu aktivitas. Begitupula dalam menggambarkan sebuah tokoh. Tokoh dalam penceritaan dalam komik tentu memiliki hal yang sama dengan manusia karena tokoh berangkat dari dasar manusia yang dibuat secara sederhana sebagai penggambaran dari kehidupan manusia.

Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi non verbal, dan dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya. (Kurniawan, h.2, 2016) Sedangkan gestur adalah pesan yang disampaikan melalui gerakan sebagian tubuh, gerak-gerik bagian tubuh misalnya gerakan bahu, kaki, tangan dan lain sebagainya (Wulandari, h.3, 2016) Selain non-verbal, didalam komik juga terdapat hal yang berhubungan dengan verbal yaitu dialog. Dialog adalah bentuk percakapan-percakapan pada sebuah sandiwara ataupun cerita yang dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jumlah peserta (Nurmilah, h.21, 2019) Didalam komik, dialog diletakkan di dalam balon kata yang memiliki berbagai macam bentuk sebagai penanda dari emosi tokoh juga. Dialog berupa kata-kata yang diucapkan oleh tokoh kepada diri sendiri ataupun kepada tokoh lain yang memiliki maksud dan tujuan tertentu.

Penambahan ekspresi dan gestur pada sebuah tokoh akan membuat pembaca merasakan bahwa tokoh tersebut hidup dan memudahkan maksud dari apa yang sedang dirasakan oleh tokoh tersebut. Ekspresi wajah dapat menunjukkan sebuah emosi yang akan membuat gestur sebagai bentuk penyesuaian terhadap emosi yang dirasakan oleh individu (Prawitasari, h.12, 1998) Penggambaran secara visual melalui ekspresi dan gestur akan membantu penjelasan secara verbal (berupa dialog) dari apa yang dimaksudkan dalam penceritaan. Emosi memiliki hubungan dengan ekspresi dan juga gestur, hal ini berkaitan dengan stimulus yang dirasakan oleh suatu individu dalam menerjemahkan suatu peristiwa terhadap apa yang mereka rasakan. Seseorang cenderung akan menunjukkan sikap saat merasakan suatu hal, seperti saat ia senang, ia akan tersenyum bahkan tertawa. Sebaliknya, jika ia sedang merasa kesal ataupun marah, ia akan menunjukkan sikap dan ekspresi yang tidak menyenangkan seperti cemberut ataupun mengepalkan tangannya.

Tokoh Miiko yang berjuang dengan gigih untuk menggapai tujuannya memperlihatkan perjalanan emosi melalui ekspresi dan gerak tubuhnya sehingga hal ini sangat menarik untuk diteliti. Keragaman ekspresi dan penyesuaian gestur tokoh Miiko dapat menjelaskan apa yang sedang dirasakan tokoh maupun sifat

yang dimiliki oleh tokoh sebagai bentuk penyesuaiannya. Hal inipun menjadi lebih terperinci dengan adanya dialog yang disampaikan oleh tokoh.

Sesuai dari paparan di atas, untuk mengetahui visualisasi tokoh Miiko dari komik “Hai, Miiko!” sebagai tokoh anak yang berjuang dengan gigih diperlukan penelitian yang lebih mendalam. Hal ini akan dilakukan pembedahan kembali mengenai ekspresi wajah, gestur tubuh serta dialog tokoh. Penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai visualisasi pada tokoh yang berjuang dengan gigih kedalam bentuk tokoh komik.

I.2 Identifikasi Masalah

Komik Hai, Miiko! karya Ono Eriko ini merupakan komik dengan ceritanya yang ringan sehingga dapat dengan mudah dimengerti. Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- Kesesuaian pernyataan dialog tokoh Yoshida dan teman-teman Miiko mengenai sifat tokoh Miiko.
- Tokoh Miiko termasuk dalam tokoh yang paling sering diremehkan, sehingga ia menunjukkan perubahan emosi.
- Tokoh Miiko yang berjuang dengan gigih ditinjau dari visualnya.
- Perubahan visual emosi Tokoh Miiko karena adanya pengaruh negatif dari tokoh lain.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari paparan identifikasi masalah sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimanakah perubahan visual yang terjadi pada tokoh Miiko karena pengaruh diremehkannya dari tokoh lain?
- Bagaimana visualisasi kegigihan tokoh Miiko?

I.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dari segi waktu dan tempat serta subjek dan objek yang terkait. Maka dari itu, berikut merupakan batasan-batasan masalah dari objek yang diteliti.

- Komik ‘Hai, Miiko!’ *volume 18, chapter:*
 - Ayo Lari, Uranai!
- Komik ‘Hai, Miiko!’ *volume 22, chapter:*
 - Ayo bikin pertunjukan musik
- Komik ‘Hai, Miiko!’ *volume 23, chapter:*
 - Berjuanglah kelas 5-3 (Bagian Awal)
 - Berjuanglah kelas 5-3 (Bagian Akhir)

Batasan-batasan masalah yang dipaparkan diatas digunakan agar penelitian ini memiliki fokus utama terhadap tokoh Miiko yang meliputi ekspresi dan gestur tertentu yang ditunjukkan dari awal hingga akhir tiap *chapter* serta dialog tokoh Miiko sebagai tokoh yang berjuang dengan gigih. Ditelitinya pada *chapter* ini karena dari sekian banyak *chapter* di komik ‘Hai, Miiko!’ *chapter* inilah yang lebih menekankan pada perjuangan yang diperlihatkan oleh Miiko, juga *chapter* ini jaraknya berdekatan dan sama-sama menceritakan perjuangannya di sekolah.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian pada komik Hai, Miiko! antara lain adalah sebagai berikut:

- Dapat menganalisis visual tokoh Miiko saat berjuang dengan gigih.
- Dapat mengetahui penggambaran visual ekspresi dan gestur tubuh pada tokoh komik.

I.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siapa saja terutama dalam dunia pendidikan seperti:

- Dalam bidang pendidikan, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan informasi terutama dalam bidang seni dan desain.
- Dapat dijadikan sebagai referensi untuk membuat sebuah karya seni dalam bentuk komik.
- Dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian lain yang berhubungan.

I.7 Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian

Dalam melakukan penelitian, dibutuhkan acuan untuk menambah pengetahuan dan dapat memperhatikan teori yang dipakai dalam mengkaji sebuah objek. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang serupa diantaranya adalah sebagai berikut

Tabel I.1 Penelitian terdahulu

Sumber: Pribadi (2020)

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Manfaat Bagi Penelitian
<i>TINJAUAN VISUAL NILAI-NILAI ISLAM PADA TOKOH VAROKAH DALAM KOMIK BLACK METAL ISTIQOMAH MELALUI SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE</i> Oleh Fadhilah Sakinah, 2018	Analisis tokoh Varokah melalui gestur serta ekspresi wajah.	Menjadi referensi untuk menganalisis tokoh melalui gestur dan juga ekspresi wajahnya.
<i>ANALISIS KEPRIBADIAN DAN EMOSI TOKOH TADAKUNI DALAM KOMIK DANSHI</i>	Meneliti tentang struktur kepribadian dan juga emosi dominan pada tokoh yang diambil dari menelaah percakapan	Menjadi bahan referensi untuk menganalisis tokoh melalui dialog.

KOUKOUSEI	NO	tokoh atau dialog.	
NICHIJOU			
Oleh Dwi Setyawan,			
2018			

I.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sugiyono (seperti dikutip Hidayat A, 2012) Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci dan penelitian ini berangkat dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas dan berakhir dengan sebuah teori. Sumber data yang digunakan berupa gambar dan akan dijelaskan secara deskriptif. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang dipaparka secara deskriptif lalu bersifat kualitatif dikarenakan berdasarkan beberapa fakta yang ditemukan dalam paparan data.

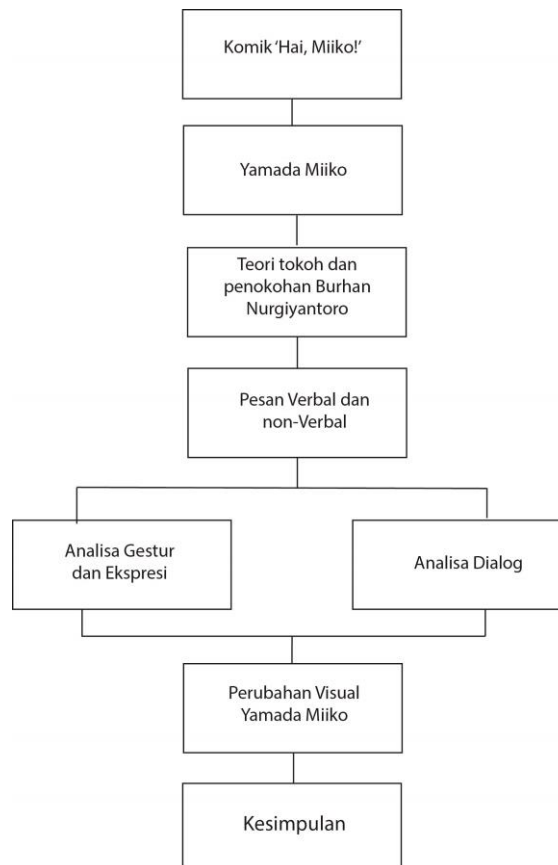
Teknik pencarian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur yang berasal dari buku, jurnal, maupun internet dengan cara membaca, menyimak, mencatat, serta menyimpulkan. Hal ini dikaji kembali sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus utama. Dalam pencarian data digunakannya buku *Teori Pengkajian Fiksi* yang ditulis oleh Burhan Nurgiyantoro, didalam buku ini dijelaskan mengenai teori mengenai tokoh dan penokohan dalam sebuah karya fiksi. Lalu buku kedua adalah *Understanding comics* yang ditulis oleh Scott McCloud yang berisi tentang pengetahuan dasar mengenai komik. Serta buku *3 In 1 The Series Of Personality Test: Tubuhku Pribadiku* mengenai bahasa non-verbal yang ditulis oleh Nurul Chomaria dan berisikan tentang arti ekspresi serta gestur tubuh.

Selain mencari data melalui buku, dilakukan pula observasi terkait masalah dengan melihat secara langsung tokoh Miiko kedalam komik yang sudah dibatasi. Hal ini dilakukan agar mendapatkan infomasi dari visual tokoh Miiko yang dapat dilihat melalui komik ‘Hai, Miiko!’. Hasil dari data yang sudah terkumpul akan

dilakukan analisa kembali dan setelah itu akan disimpulkan sesuai dengan rumusan penelitian mengenai visual yang ditampilkan oleh tokoh Miiko.

I.9 Kerangka Penelitian

Selama melakukan penelitian terhadap tokoh Miiko, peneliti menyusun pemikirannya melalui kerangka. Berikut adalah kerangka berpikir yang dilakukan peneliti untuk membedah visual tokoh Miiko.



Gambar I.4 Kerangka berpikir
Sumber: Pribadi (2020)

I.10 Sistematika Penulisan

Susunan dalam penelitian ini dilakukan dengan sebagai berikut agar memudahkan untuk memahami bacaan dalam penelitian ini.

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini dijelaskan latar belakang masalah dari objek penelitian. Kemudian terdapat pula rumusan masalah, dan batasan masalah. Di

dalam bab ini pula dijelaskan mengenai metode yang digunakan serta tujuan dan manfaat dari penelitian ini.

BAB II dalam bab ini berisikan mengenai komik dan unsur-unsurnya, bentuk komik, genre komik, dan pemaparan data-data teori yang berhubungan dengan permasalahan dari objek penelitian. Teori utama yang digunakan merupakan teori Tokoh dan Penokohan yang menjelaskan bahwa seorang tokoh dapat diketahui sifatnya melalui penjelasan dari pengarang melalui tokoh lain dan didukung oleh teori bahasa non-verbal dalam pengungkapannya dari segi visualnya. Juga tokoh dapat membawakan pesan melalui ekspresi dalam ucapan dan apa yang dilakukannya dalam tindakan.

BAB III dalam bab ini berisikan identitas komik seperti profil komik, sinopsis komik, tokoh dalam komik, dan juga visual dari tokoh utama yang diteliti yaitu Miiko berupa penampilan, ekspresi dan macam-macam gestur yang diperlihatkan selama penceritaan dalam komik.

BAB IV pada bab ini dipaparkan analisa tokoh Miiko ditinjau dari dialog dan ekspresi tokoh serta gestur pada Komik 'Hai, Miiko!' berdasarkan:

- Komik 'Hai, Miiko!' *volume 18, chapter*
 - Ayo Lari, Uranai!
- Komik 'Hai, Miiko!' *volume 22, chapter:*
 - Ayo bikin pertunjukan musik
- Komik 'Hai, Miiko!' *volume 23, chapter:*
 - Berjuanglah kelas 5-3 (Bagian Awal)
 - Berjuanglah kelas 5-3 (Bagian Akhir)

Dalam analisis, menggunakan teori tokoh dan penokohan Burhan Nurgiyantoro menjelaskan bahwa tokoh dapat diketahui dan dimaknai oleh pembaca melalui kata-katanya dan juga tingkah lakunya, kemudian hal ini akan dihubungkan dengan teori mengenai bahasa non-verbal oleh Nurul Chomaria karena sang tokoh akan dibuktikan melalui tingkah lakunya.

BAB V pada bab ini akan disimpulkan mengenai penelitian yang telah dilakukan dari analisa objek terkait visualisasi dari tokoh Miiko dalam komik 'Hai, Miiko!' serta memaparkan saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.