

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dari tahun ke tahun komik mengalami perkembangan yang sangat pesat sejalan dengan semakin berkembangnya teknologi digital. Hal tersebut dapat menjadi peluang besar untuk para komikus dalam meningkatkan kualitas komiknya baik dalam segi alur cerita dan visualisasinya, karena dengan kecanggihan teknologi pada saat ini sangat memudahkan pembaca komik sehingga semakin meningkatkan minat pembaca. Komik merupakan sebuah media visual ataupun gambaran yang berkaitan erat dengan ruang publik, komik dapat ditemukan pada beberapa media cetak semacam majalah dan koran. Komik adalah suatu seni penggambaran yang tersusun dari panel-panel gambar yang berurutan dan sering didukung dengan bacaan agar dapat menyatakan sesuatu baik berupa pesan nilai serta arti (makna). Melalui gambar, manusia dapat melakukan proses komunikasi. Hal ini bermaksud bahwa suatu gambar manusia dapat menceritakan suatu hal atau tujuan tertentu, melalui gambar manusia dapat berekspresi, serta melalui gambar juga manusia bisa menjiwai hidup. Pada masa digital seperti sekarang ini, siapa saja dapat menyampaikan pikiran atau ide melalui sebuah karya, melalui gambar seorang bisa membuat orang yang lain terhibur, bersedih, bahkan gembira. Gambar yang dirangkai menjadi suatu cerita merupakan sebuah karya yang dibuat oleh seorang agar dapat mengespresikan diri. Karya inilah yang dinamakan komik. Halaman yang berisi gambar tersebut adalah suatu media yang dapat menggambarkan kejadian dengan dialog yang membuat sifat dalam komik tersebut seolah jadi hidup.

Sama halnya dengan bacaan fiksi ataupun nonfiksi yang lain, komik mempunyai sebagian karakteristik yang dapat membedakan dengan karya teks yang lain dalam hal penyampaian cerita, pada komik diberikan visual melalui gambar yang disertai dengan bacaan verbal ataupun nonverbal dalam satu komik. Pesan maupun cerita dalam komik, disampaikan melalui gambar serta teks, yang ditampilkan melalui gambar yang disusun secara ter-urut dan mempunyai makna cerita yang berkesinambungan. Pada komik, gambar lebih dominan dibandingkan teks verbal, serta banyak gambar yang seolah berdialog walaupun tidak terdapat unsur teks.

Komik sebagai wujud bacaan komunikasi, bisa dijadikan sebagai media yang mempunyai fungsi persuasi. Tidak hanya sebagai media hiburan, komik sering dipandang sebagai wujud seni yang dapat menggambarkan suatu kehidupan yang ada dalam lingkup masyarakat. Saat komik Indonesia belum dipengaruhi oleh *style* negara asing, komikus di Indonesia sudah mempunyai *style* menggambar sendiri. Tema yang terkenal pada tahun 50-an antara lain: roman, silat, humor, serta wayang. Pada saat itu, komikus lokal menciptakan hal baru dalam berkarya, seperti mengangkat tema superhero yang sudah di adaptasi dari komik barat (Superman, Wonder Woman, dan sejenisnya). Tokoh yang memiliki peran pada kemajuan komik di Indonesia yaitu R. A. Kosasih, komikus yang membuat komik heroisme. Karyanya yang sangat populer yaitu Sri Asih, yang membuat komikus yang lain mengikuti jejaknya. Usaha dalam mendefinisikan komik adalah proses yang terus berkelanjutan, sebab akan terus ada generasi baru yang berupaya mendefinisikan komik.

Perkembangan dunia internet saat ini menghadirkan banyak aplikasi baru yang mempermudah manusia untuk membaca komik, salah satunya adalah *Line Webtoon*. Aplikasi ini menawarkan konten komik berbasis online serta memberikan ruang untuk para komikus mempublikasikan karya mereka. Sejak pertama kali aplikasi ini diluncurkan pada akhir April 2015, aplikasi ini sudah sukses menembus jutaan unduhan serta jadi salah satu platform terbaik yang mengakomodir konten komik dan sebagai media publikasi karya komik lokal asli Indonesia.

Dengan semakin berkembangnya aplikasi Line Webtoon, semakin bertambah pula karya komik lokal. Salah satunya adalah “Nusantara Droid War”, komik ini menceritakan sebuah permainan dari boneka atau sejenis *action figure*, yang pada saat di panggil akan muncul hero layaknya game pokemon, namun perbedaannya, karakter hero pada komik Nusantara Droid War diambil dari tokoh dongeng kebudayaan Indonesia yang diadu seperti silat, tinju, dan sejenisnya.



Gambar 1.1 Cover komik Nusantara droid War
Sumber : webtoon.co.id
(diakses 23 Desember 2020)

Komik Nusantara Droid war ini merupakan salah satu komik lokal terbaik. Penggabungan antara unsur permainan imajinasi yang menggunakan droid dengan unsur budaya Indonesia berhasil membuat komik ini mendapat juara tiga pada lomba pemilihan komik terbaik yang diselenggarakan oleh Webtoon. Pada setiap *chapter* cerita, ditampilkan penjelasan dari setiap karakter droid yang muncul. Komik lokal Indonesia juga menjadi salah satu cara mengapresiasi kebudayaan bangsa. Seperti halnya komikus dari Nusantara Droid War yang berupaya melawan popularitas dari komik asing, khususnya bagi pembaca muda. Dalam komik ini, budaya Indonesia ditampilkan melalui elemen-elemen visual yang tampil pada setiap karakter yang ada pada komik tersebut. Pengembangan tokoh dongeng dan kebudayaan Indonesia pada setiap karakter Nusantara Droid War menciptakan ciri khas yang menarik secara visual. Desain pada karakter dalam komik ini berasal dari catatan cerita budaya Indonesia.

Desain karakter menjadi aspek yang mempunyai peran penting dalam konstruksi suatu ide dalam cerita. Makna serta nilai dalam suatu cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca melalui interaksi antar karakter dalam cerita dengan lingkungannya. Kedalaman serta ciri khas karakter juga dapat menimbulkan arti yang bisa berdiri sendiri. Pada bidang komunikasi visual, pembentukan ciri khas karakter dapat dilakukan dengan membangun kesan tertentu melalui unsur dan elemen visual pada karakter. Kesan tersebut dapat dibentuk berdasarkan pengetahuan serta pengalaman pribadi individu ataupun kelompok tertentu. Pengetahuan serta pengalaman ini bisa bersifat kolektif, kesan dari elemen visual yang ingin ditampilkan, serta komunikasi yang ingin disampaikan bisa

bersumber dari pengetahuan tidak tertulis yang bisa digunakan untuk menampilkan kepribadian karakter.

Kedudukan karakter dalam sebuah cerita memegang peran penting bagaimana seorang desainer dapat merancang visual dari karakter sebagaimana pentingnya cerita itu sendiri dalam wujud yang tersirat di dalam tokohnya. Karya semacam komik, animasi, film, novel grafis serta game, memposisikan keberadaan tokoh sama pentingnya dengan cerita yang akan dibentuk di dalamnya. Hal mendasar tersebut yang menjadikan komik Nusantara Droid War menarik untuk dikaji terutama pada unsur visualisasi karakternya. Penggabungan cerita fiksi dengan nuansa budaya Indonesia yang ditampilkan melalui elemen visual yang ada pada karakter komik Nusantara Droid war berhasil menciptakan ciri khas yang membentuk setiap karakter didalam komik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, terdapat beberapa hal penting yang teridentifikasi yang kemudian dijadikan fokus penelitian, sehingga dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana kebudayaan Indonesia ditampilkan pada karakter hero secara kasat mata melalui komunikasi visual ?
2. Apakah terdapat ciri khas yang menarik secara visual yang dibentuk pada karakter hero ditinjau dari visualisasinya ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan penelitian yang akan dikaji, maka peneliti akan membatasi kajian agar mempermudah proses penyusunan data dan informasi.

Adapun batasan penelitian diuraikan sebagai berikut: dari aspek objek penelitian, dibatasi pada komik digital dengan judul “Nusantara Droid War”. Sedangkan dari aspek subjek penelitian yaitu, visual karakter serta elemen-elemen dengan nuansa kebudayaan Indonesia menggunakan teori ilustrasi visual desain.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bermaksud untuk menganalisa elemen visual yang menjadi keunikan gaya gambar karakter yang menampilkan kebudayaan Indonesia.

- Tujuan Khusus

1. Menguraikan unsur-unsur visual yang ada pada penggambaran karakter hero dalam komik.
2. Menguraikan elemen-elemen kebudayaan Indonesia yang ada pada karakter tokoh didalam komik dengan teori ilustrasi visual.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis bermanfaat:

1. Menambah pengetahuan dan sebagai wawasan mengenai elemen-elemen pada karakter tokoh komik yang menampilkan kebudayaan Indonesia.
2. Memosisikan komik digital dengan nuansa kebudayaan dalam khasanah pengetahuan dan ilmu-ilmu desain visual.

3. Memberikan informasi tentang unsur-unsur desain dalam penyajian karakter sebagai sarana penyampaian informasi kepada audiens.

Sedangkan secara praktis, penelitian ini bermanfaat:

1. Dapat dijadikan acuan dalam penelitian tentang komik digital dengan nuansa kebudayaan, khususnya bagi penelitian terapan.
2. Dapat dijadikan acuan untuk pengembangan desain visual pada masa mendatang atau karya desain lain yang sejenis.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan melaksanakan analisis pada informasi yang sudah diperoleh. Metode penelitian merupakan rancangan yang meliputi prosedur serta langkah yang akan ditempuh, sumber informasi, waktu serta bagaimana dan dengan langkah apa data yang dibutuhkan tersebut diperoleh yang kemudian diolah serta dianalisis.

1.6.1 Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian komik Nusantara Droid War ini adalah kualitatif, dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa atau kejadian yang digambarkan sebagaimana adanya, digunakan untuk memecahkan sekaligus menjawab permasalahan yang terjadi pada masa sekarang (Sudjana 2004). Analisis deskripsi pada penelitian ini menurut landasannya digunakan untuk mengungkap masalah aktual yang terjadi saat ini, memberikan gambaran tentang hubungan visual pada komik digital Nusantara Droid War yang dianalisis menggunakan teori ilustrasi visual, dan mengumpulkan,

menyusun, menginterpretasikan data yang telah diperoleh dan kemudian dapat disimpulkan sehingga disebut analisa. Salah satu ciri penelitian kualitatif menurut Sudjana yaitu memperdulikan proses bukan pada hasil atau produk. Pertanyaan yang diajukan bersifat radikal yang jawabannya memerlukan analisis yang luas, kompleks, dan mendalam (Sudjana 2004). Merujuk pada ciri penelitian kualitatif, maka pada penelitian ini untuk mengetahui secara rinci unsur desain visual karakter komik digital Nusantara Droid War, jawabannya bukan hanya ya atau tidak melainkan bagaimana visualnya secara keseluruhan dilihat dari unsur komik berdasarkan teori desain.

1.6.2 Pengumpulan Data

Kegiatan memperoleh data adalah proses dimana peneliti harus menentukan bagaimana penelitian akan dilakukan. Memastikan lokasi perolehan data (*locating site*), membuat akses ataupun perijinan (*gaining access*) dan melaksanakan penentuan informan (*sampling*). Berikutnya pengumpulan informasi (*collecting information*) serta merekam data dan informasi (*recording information*), setelah itu menyimpan informasi (*storing information*) (Creswell 1998: 110). Oleh karena itu, metode pengumpulan data akan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Dalam pengumpulan informasi, peneliti melakukan beberapa pendekatan antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode untuk mengumpulkan data ataupun informasi dalam analisis desain karakter komik Nusantara Droid War ini digunakan metode baca, catat, serta pustaka. Informasi dan data yang diperoleh bisa dikategorikan dalam dua jenis,

antara lain: informasi dan data primer serta sekunder. Informasi ataupun data primer yaitu berbentuk tema, tokoh, latar, serta unsur lain yang ada dalam komik digital Nusantara Droid War. Informasi ataupun data sekunder yaitu informasi yang menarangkan tentang objek riset, diperoleh dari sumber teks semacam buku serta sumber yang diperoleh di internet.

Informasi ataupun data dikumpulkan dengan metode baca dan catat terhadap objek tertulis, dalam hal ini komik digital Nusantara Droid War. Untuk memperoleh data yang tidak berubah-ubah serta cocok dengan apa yang diharapkan, pengamatan serta pembacaan dilakukan secara mendalam dan berulang dengan cermat serta teliti. Selain itu, dilakukan juga dengan metode pustaka.

2. Metode analisis data

Informasi ataupun data yang sudah dikumpulkan, setelah itu dianalisis sampai permasalahan yang ada bisa dipecahkan serta tujuan penelitian bisa tercapai. Analisis informasi serta data dalam hal ini menggunakan teori desain terhadap visual karakter pada komik digital Nusantara Droid War.

3. Metode penyajian hasil analisis

Penyajian informasi dan data disajikan dengan metode penyajian dalam bentuk uraian hasil analisis dalam wujud kalimat. Uraian tersebut merupakan jabaran dari rumusan permasalahan yang dijawab oleh peneliti berdasarkan teori ilustrasi visual yang digunakan.

1.7 Kerangka Pemikiran

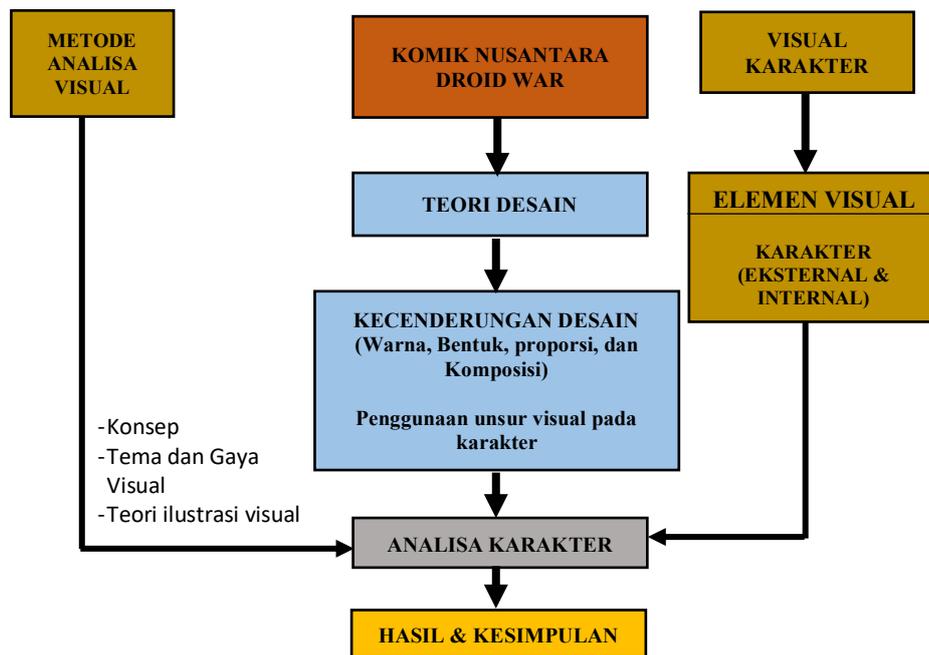
Komik digital adalah karya visual yang muncul dari kemajuan kehidupan masyarakat, sehingga keberadaan serta perkembangannya pula dipengaruhi oleh

bermacam aspek kemajuan teknologi serta kehidupan. Unsur visual yang ditampilkan pada karakter tokoh diartikulasikan melalui bermacam wujudnya pula tidak lepas dari pandangan tentang teori-teori visual.

Keahlian dalam meningkatkan pengetahuan teoritik kedalam daerah penelitian sangat dibutuhkan agar dapat menguraikan informasi yang diperoleh menjadi hasil penemuan teoritik. Oleh karena itu, peneliti diharuskan menggunakan teori yang dapat mendukung proses analisa (Charmaz, 2012: 4). Peneliti bisa menggunakan teori yang memang telah ada, yang ada hubungannya dengan informasi yang akan diperoleh (Strauss serta Corbin, 2003: 41). Teori tersebut selain membantu dalam peningkatan kepekaan teoritik, juga dijadikan sebagai acuan terhadap data apa yang akan dicari yang berkaitan dan mendukung penelitian (Strauss serta Corbin, 2003). Dalam hal ini, teori pendukung digunakan berdasarkan apa dan bagaimana permasalahan yang dibahas oleh peneliti untuk menyeleksi, mengelompokkan serta menginterpretasi data.

Tampilan karya seni merupakan cara karya seni tersebut disajikan ataupun diperlihatkan kepada publik (Djelantik, 1999: 72). Hasil yang diperoleh dari kajian terhadap karya komik digital digunakan sebagai acuan untuk memberikan informasi dalam menguraikan unsur visual yang ada pada karakter komik digital Nusantara Droid War berdasarkan teori desain yang digunakan dan bersumber pada pemikiran peneliti yang relevan secara sistematis selama penelitian dilakukan.

Kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan secara sederhana dalam bentuk bagan seperti berikut:



Bagan 1. 1 Kerangka Pemikiran
Sumber : Pribadi

Dari bagan tersebut dapat dijelaskan teori yang digunakan untuk mengembangkan penelitian adalah teori desain, serta indikator yang menjadi acuan dasar penelitian yaitu analisa karakter. Berdasarkan teori pendukung, dapat ditentukan unsur apa saja yang akan dikaji oleh peneliti sehingga penelitian terarah dan konsisten.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi ke dalam 5 (lima) bab. Setiap bab menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian secara sistematis berdasarkan struktur pemikiran penelitian yang sudah dirancang oleh peneliti.

Uraian mengenai sistematika penulisan penelitian ini diantaranya:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi garis besar penelitian yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka berpikir, ruang lingkup penelitian, metode penelitian yang meliputi; pengumpulan data, jenis dan sumber data serta analisis data.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini dipaparkan beberapa teori yang relevan digunakan dalam penelitian. Membahas mengenai penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan konteks penelitian, Analisis Visual Karakter Komik. Dibahas juga kajian teori seperti teori ilustrasi serta perkembangan komik.

Bab III Metodologi penelitian

Dalam bab ini secara khusus membahas mengenai metode penelitian. Diuraikan mengenai dasar pemilihan komik digital dengan judul Nusantara Droid War sebagai objek penelitian yang disusun berdasarkan metode pengumpulan data atas pertimbangan pemilihan jenis komik sebagai studi kasus. Kemudian secara khusus dibahas mengenai visualisasi karakter pada komik.

Bab IV Pembahasan Objek Penelitian

Pada bab ini dibedah mengenai analisis visual karakter Droid sebagai hero yang ada dalam komik digital Nusantara Droid war dilihat dari unsur-unsur visual yaitu elemen desain dan sistem desain. Karakter tersebut dibahas dari aspek proporsi, bentuk, warna serta berdasarkan pandangan atau persepsi peneliti. Kemudian dari analisa visual tersebut dipaparkan analisa representasi budaya Nusantara yang ditampilkan melalui kostum dan bentuk karakter droid sebagai

hero. Hasil dari analisis ini dideskripsikan berdasarkan Apa (*What*) dan Bagaimana (*How*) analisis visual karakter droid pada komik digital Nusantara droid War.

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Pada bab ini memuat kesimpulan dan saran. Pada kesimpulan disajikan ringkasan pembahasan sebagai jawaban dari permasalahan dan tujuan penelitian. Temuan berisi penegasan secara eksplisit temuan-temuan yang diperoleh dari penelitian. Bagian kesimpulan penelitian ini berupa hasil analisa visual karakter droid yang merepresentasikan budaya Nusantara.