

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Komik merupakan sebuah media komunikasi yang menggunakan bahasa rupa dalam penyajiannya, ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Franz&Meier, 1994:55). Di Indonesia, komik perlahan tumbuh menjadi budaya populer yang digemari masyarakat dari berbagai kalangan. Perkembangan komik lokal tidak terjadi begitu saja, Indonesia telah melewati beberapa periode perkomikan. Bermula dari komik strip yang dimuat di surat kabar, komik bertema perjuangan yang dipelopori Abdulsalam, masa keemasan komik wayang, hingga lahirnya genre-genre lain.

Salah satu genre komik yang pernah mencapai kejayaan singkat di Indonesia adalah komik roman remaja. Komik bertema kisah remaja ini adalah penanda bahwa industri perkomikan Indonesia sedikit terbebas dari politisasi dan propaganda yang sebelum itu sempat marak (Marcel Bonneff, 1998:40). Walau masa keemasannya hanya bertahan dua tahun (1964-1966), namun komik roman remaja masih memiliki tempat dan *audiensnya* tersendiri dalam masyarakat Indonesia.

Komik roman remaja secara harafiah dapat diartikan sebagai cerita percintaan yang ditujukan bagi pembaca muda. Terlepas dari stereotip erotisme dalam komik roman, banyak elemen idealis remaja yang sengaja digambarkan. Konten komik roman, seperti namanya, berisi kisah-kisah romantis yang

merupakan impian dari para pembaca. Penikmat komik roman yang notabene perempuan biasanya menempatkan diri kedalam dunia komik tersebut dan menjadikannya alat untuk memuaskan aspirasi mereka (Marcell Bonneff, 1998:88). Atas dasar pemikiran tersebut, banyak komikus roman remaja yang membuat ceritanya semirip mungkin dengan kehidupan kontemporer anak muda pada masa itu, dengan membahas masalah seputar drama dan keresahan mereka.

Para komikus roman remaja memiliki teknik dan gaya bercerita masing-masing dalam menggambarkan masalah percintaan dalam komiknya. Ada yang terinspirasi barat, Jepang, dan lainnya, namun kebanyakan tetap mengolah dan menyesuaikannya dengan 'sistem' di Indonesia. Salah satu komikus yang sukses dengan komik roman adalah Jan Mintaraga. Dalam buku *Komik Indonesia*, disertasi karya Marcel Bonneff, disebutkan bahwa Jan Mintaraga disebut sukses karena berhasil melukiskan kehidupan anak Indonesia pada masa itu.

Genre roman remaja kembali menemukan masa emasnya sejak masuknya komik impor Jepang ke Indonesia. Komikus Jepang memiliki konsep roman remaja yang kurang lebih sama dengan komikus Indonesia, yaitu memfokuskan cerita pada hubungan asmara antar tokoh, dengan menggambarkan kehidupan dan budaya remaja pada saat itu. Dengan dukungan teknologi serta kebebasan berkarya, banyak komikus muda Indonesia yang akhirnya mulai menggarap komik roman benuasa lokal. Salah satu judul yang dikenal baik oleh penikmat komik generasi milenial adalah *Grey & Jingga*, komik roman karya Sweta Kartika.

*Grey & Jingga* mengisahkan kisah romansa kampus antara dua sejoli, Grey dan Jingga. Cerita dikemas dalam format komik strip 5 panel dengan banyak kutipan-kutipan kalimat emosional yang digemari oleh remaja. Sama seperti

komik roman remaja zaman dulu, hal yang digambarkan dalam komik adalah cerminan dari kondisi remaja pada saat itu.

Contohnya saja, ilustrasi sampul komik roman tahun 90-an dan tahun 2000 terlihat berbeda dari segi teknik dan visual. Komik lama secara eksplisit memperlihatkan tokohnya bersanding, berpelukan, atau hal lain yang menjanjikan konten dari komik tersebut. Ilustrasi sampul jenis ini jarang ditemukan di komik kontemporer tahun 2000an karena adanya perbedaan *sense* estetik pada kedua generasi tersebut. Komik roman remaja zaman sekarang banyak menggunakan ilustrasi yang menggambarkan interaksi langsung antar tokohnya.



(a)

(b)

Gambar 1.1 Perbedaan gaya ilustrasi sampul komik roman remaja

(Sumber: (a) <http://reoncomics.com> (b) <http://sastrokomik.com>, diakses 28 Januari 2019)

Perbedaan elemen komik ini muncul karena zaman dan teknologi yang terus berkembang.. Perkembangan tentunya membawa perubahan, dan tidak hanya terbatas pada aspek kebudayaan masyarakat saja. Perubahan tersebut secara luas dapat dikatakan sebagai sebuah fenomena.

Perubahan gaya visual komik roman dari generasi ke generasi dan kajian fenomena yang mempengaruhi perubahan tersebut merupakan topik yang menarik untuk diteliti. Penelitian ini mengkaji fenomena perubahan sosial yang terdapat dalam komik roman remaja, dan dampak yang ditimbulkannya terhadap elemen visual komik.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Penelitian ini membahas pengaruh fenomena perubahan yang terjadi di masyarakat terhadap desain komik roman remaja Indonesia. Masalah yang akan dijawab oleh penelitian ini berupa:

1. Apa saja elemen visual komik roman Grey&Jingga yang dipengaruhi fenomena perubahan yang terjadi di masyarakat?
2. Apa hasil dari interaksi tersebut, apakah elemen visual komik roman Grey&Jingga mengalami perubahan, perkembangan, penghilangan, atau stagnan bila dibandingkan dengan komik roman remaja pada zaman yang berbeda?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interaksi antara fenomena perubahan yang terjadi di masyarakat dan perkembangan desain komik roman remaja Indonesia, serta hasil yang ditimbulkan oleh pertemuan dua elemen tersebut terhadap unsur-unsur visual dalam komik roman Grey&Jingga.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

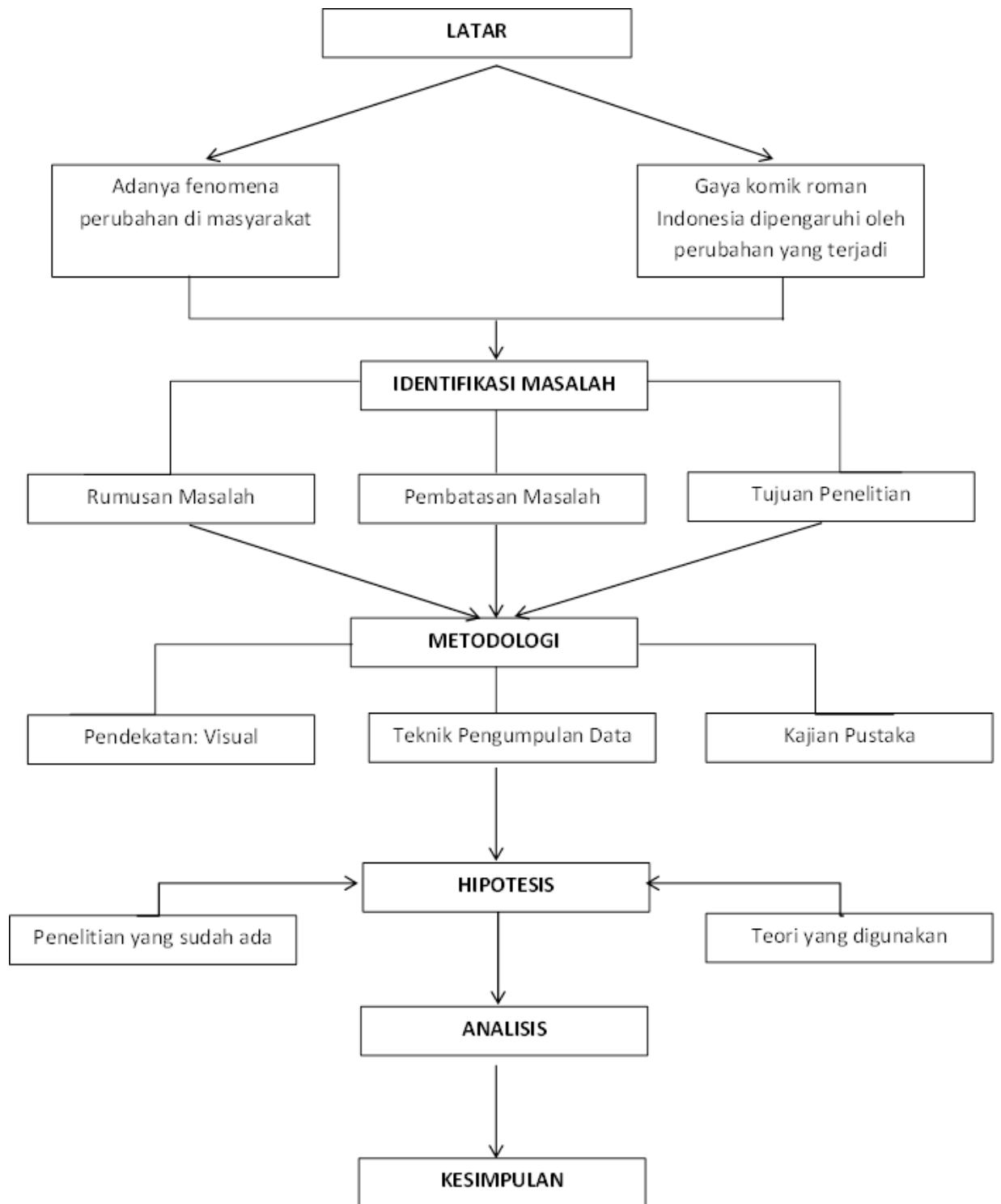
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang desain dan kajian komik lokal Indonesia.

1. Memberikan pengetahuan mengenai fenomena perubahan yang terjadi di masyarakat dan dampaknya terhadap dunia perkomikan Indonesia
2. Memotivasi agar adanya penelitian serupa yang mengkaji komik Indonesi

#### **1.5. Batasan Penelitian**

1. Objek yang diteliti adalah komik cetak, atau digital yang dicetak sehingga memiliki buku fisik. Tahun terbit antara 2004-2018, dengan pertimbangan fenomena perubahan yang terjadi selama durasi tahun tersebut masih berlaku hingga sekarang (belum ada perubahan signifikan lain)
2. Penelitian dibatasi pada kajian elemen visual komik saja
3. Komik yang menjadi objek penelitian adalah Grey n Jingga: Twilight karya Sweta Kartika, serta beberapa cuplikan komik roman Jan Mintaraga sebagai pembanding

## 1.6. Kerangka Penelitian



## 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami isi laporan tugas akhir, maka dibuat sistematika yang kronologis sebagai berikut:

### 1. BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi penguraian latar belakang fenomena yang menjadi topik utama penelitian, yaitu komik roman dan pengaruh perubahan masyarakat terhadap elemen visual dalam komik tersebut. Kemudian ada perumusan masalah yang akan diteliti, serta batasan penelitian, tujuan, dan manfaat penelitian. Ditutup dengan pembabakan atau sistematika penulisan untuk menjabarkan urutan bab dalam laporan penelitian.

### 2. BAB 2 Tinjauan pustaka

Bab ini membahas tentang teori-teori terkait penelitian yang akan dilakukan. Teori yang akan diambil sebagian besar membahas teknis komik, elemen komik, serta sejarah komik. Teori lain yang digunakan sebagai landasan adalah teori mengenai perubahan budaya dalam masyarakat, bahasa rupa, serta perkembangan desain. Dalam Bab ini juga akan membahas beberapa poin tentang penelitian sebelumnya untuk membandingkan hipotesis awal.

### 3. BAB 3 Metode penelitian analisis deskriptif

Bab ini membahas tentang pengolahan objek penelitian secara mendalam. Dimulai dengan memaparkan deskripsi objek kajian, yaitu komik Gray and Jingga, lalu menjabarkan unsur-unsur serta elemen penyusun komik yang nantinya akan menjadi variable yang dianalisis dalam tahap selanjutnya.

#### 4. BAB 4 Analisis kajian visual komik Gray and Jingga

Bab ini memaparkan analisis pengaruh fenomena perubahan terhadap elemen-elemen komik Gray and Jingga, dengan variable sesuai dengan batasan penelitian, yaitu terbatas pada kajian visualnya saja. Hasil analisis berisi pembahasan antara suatu unsur dalam komik Gray and Jingga dengan faktor yang mempengaruhi perubahannya. Untuk menunjang analisis, akan dilakukan juga studi komparatif dengan komik roman yang diterbitkan tahun 90an (objek studi: komik Jan Mintaraga). Studi komparatif membandingkan faktor penyama dan pembeda dari kedua objek tersebut.

#### 5. BAB 5 Kesimpulan dan saran

Bab ini berisi kesimpulan serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, serta untuk menutup kajian tesis ini.