BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Komik sebagai media komunikasi visual merupakan salah satu artefak dari budaya visual baik di Indonesia maupun di dunia. Perkembangan visual yang terjadi pada komik merupakan hal yang lazim terjadi.

Sebagai salah satu dari banyak bentuk budaya visual, tentunya komik bersifat dinamis dalam berbagai aspek. Menurut Agus Sachari (2007), "dinamika budaya visual tebentuk karena adanya pergeseran nilai yang cenderung memiliki korelasi yang bertautan dengan berbagai macam wacana kebudayaan yang lebih besar dan luas" (h. 2).

Lebih khusus mengenai komik, berdasarkan pendapat Scott McCloud (2001), "perkembangan visual terjadi sebagai upaya media komik dalam mencapai potensi maksimalnya sebagai barang seni maupun sebagai barang dagangan. Komik harus mengembangkan wilayah, terjun ke dalam berbagai bidang secara bersamaan sambil tetap memegang apa yang sudah diperoleh sembari menggapai tujuan yang sekarang" (h.18).

Berikut adalah contoh perkembangan visual yang terjadi pada komik:

- Spiderman



Gambar I.1 Perkembangan visual komik Spiderman
(Sumber: http://www.sellmycomicbooks.com/origin-first-appearance-s.html, http://sciencefiction.com/2012/01/21/comic-book-review-ultimate-comics-spider-man-6/)

Tidak hanya perubahan gaya gambar, pada seri spiderman terbaru, "*Ultimate Comics All-New Spider-Man"* bukan lagi sosok peter parker yang berkulit putih yang menjadi tokoh utama, melainkan seorang remaja kulit hitam-hispanik bernama Miles Morales. Penerus Spiderman setelah Peter Parker meninggal dunia di komik "*Death of Spiderman*". Berdasarkan keterangan Axel Alonso selaku editor, penggunaan karakter dengan perbedaan latar belakang ras ini dikarenakan Barrack Obama baru saja terpilih sebagai presiden Amerika kulit hitam pertama. Langkah ini dilakukan karena pada saat itu merupakan momen yang tepat untuk menampilkan sisi baik ikon baru Amerika, Barrack Obama. (Dante. "*Axel Alonso: Reinventing Today's Heroes".*www.latinrapper.com)

- Ramayana



Gambar I.2 Adaptasi cerita wayang ke dalam komik dari masa ke masa
(Sumber: http://pitoyo.com/duniawayang/galery/details.php?image_id=538, https://www.goodreads.com/book/show/18221048-re)

Industri komik di Indonesia pun tidak lepas dari perkembangan visual, walaupun memiliki perbedaan dalam berbagai aspek jika dibandingkan dengan komik dari Amerika. Di atas merupakan dua visualisasi yang berbeda dari epos Ramayana.

Wayang merupakan artefak visual pada masyarakat Indonesia. Walaupun kisah yang dibawanya, salah satunya adalah kumpulan cerita Ramayana, merupakan

hasil adaptasi dari budaya Hindu India, wayang sudah dianggap sebagai salah satu elemen identitas bangsa Indonesia.

Dengan adanya kesadaran ini, muncullah komikus muda yang melirik kisah-kisah pewayangan sebagai inti didalam komiknya. Berdasarkan gambar tersebut, komikus Is Yuniarto menggarap ulang kisah Mahabarata kedalam visualisasi dan latar yang berbeda setelah sebelumnya digarap oleh RA Kosasih dengan gaya gambar realisnya dan mengedepankan nuansa pewayangan.

"*The Grand Legend Ramayana*" karangan Is Yuniarto mengadaptasi gaya gambar *manga* dengan nuansa modern namun tetap menggunakan elemen-elemen pewayangan.

Tentunya perkembangan yang terjadi pada komik-komik tersebut dapat terjadi juga pada komik Pendekar Bambu Kuning. Setelah sekian tahun vakum, dan kembali terbit pada tahun 2014 tentunya komik Pendekar Bambu Kuning menghadapi tantangan baru dengan telah bergantinya generasi pembaca komik di Indonesia yang memiliki selera dan referensi yang berbeda dengan generasi pendahulunya. Dengan menggunakan cerita dan pesan moral positif yang dibawanya, Pendekar Bambu Kuning bisa memperkenalkan diri kembali kepada pembaca komik Indonesia.

Saat ini komik yang sudah diterbitkan pada tahun 2014 masih melanjutkan petualangan Madi Sembadha dalam menumpas kejahatan dengan subjudul "Tumbal Ajisaka" dan "Misteri Bayangan Hantu".

Dari segi visual, desain karakter dirancang mengalir begitu saja tanpa menetapkan desain karakter yang baku. Komik-komik Amerika seperti Batman dan Superman sangat memberi pengaruh besar terhadap desain tokoh Pendekar Bambu Kuning

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Adanya inkonsistensi pada detail desain karakter.

- Tidak ditemukannya penjabaran mengenai aspek dasar yang membangun cerita Pendekar Bambu Kuning pada dua judul komik yang terakhir terbit.

I.3. Rumusan Masalah

Adanya regenerasi pembaca komik di Indonesia, dengan selera, wawasan dan referensi visual yang berbeda dengan generasi sebelumnya, sehingga masih ada pembaca saat ini yang belum mengenal tokoh, latar tempat, waktu, dan situasi pada komik Pendekar Bambu Kuning. Berdasarkan observasi pada dua komik Pendekar Bambu Kuning yang berjudul Tumbal Ajisaka dan Misteri Bayangan Hantu, tidak ditemukan bagian yang memperkenalkan asal mula cerita Pendekar Bambu Kuning kepada pembaca.

I.4. Batasan Masalah

Agar perancangan dapat lebih fokus dan tepat sasaran, maka masalah yang diangkat diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

- Konflik pada cerita berdasarkan pada fenomena sosial yang terjadi pada saat ini.
- Perubahan visual pada komik fokus pada upaya memperkuat suasana yang terdapat di dalam cerita Pendekar Bambu Kuning.
- Perancangan jalan cerita yang baru bertujuan untuk menjelaskan kembali fondasi cerita dan latar pada pembaca dengan tetap mengacu pada garis besar yang sudah ditetapkan oleh komikus aslinya.

I.5. Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan diantaranya adalah:

- Memperkenalkan kembali komik Pendekar Bambu Kuning terhadap pembaca komik saat ini.
- Menyentuh langsung hal terdekat yang dirasakan oleh masyarakat sehingga kualitas penghayatan yang dilakukan oleh pembaca cukup baik untuk menyerap pesan-pesan yang disampaikan di dalam komik Pendekar Bambu Kuning.