

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komik adalah media bercerita melalui gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa membentuk narasi. Dalam perkembangannya, komik sempat reaksi keras dari pemerintah Amerika karena dianggap membawa ideologi anti pemerintah pada tahun 1954, sehingga komik-komik tersebut dibakar. Namun seiring perkembangan zaman, komik mendapat tempatnya sendiri di masyarakat, perkembangan komik pun semakin pesat, bukan hanya sebagai bacaan hiburan, tapi di dalamnya juga terdapat pesan-pesan yang menyusung nilai-nilai kebudayaan. Kata komik berasal dari bahasa Inggris “*comic*” yang merupakan perwujudan utama gejala sastra gambar. (Susanto Mike 2002 :64)

Dalam Kamus Kata-kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya. Sedangkan didalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar.

Dibalik pembuatan komik ada ilustrator atau lebih dikenal dalam dunia komik sebagai komikus, yang merancang susunan kata menjadi sebuah visual gambar yang menarik untuk dilihat. Komikus membuat suatu gambar dengan bermacam – macam ide, dari superhero sampai percintaan, atau komedi dan idealismenya, komikus mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari – hari

yang dimana komikus mampu mempresentasikan keadaan menjadi suatu objek karyanya, ada juga komikus yang mempresentasikan visualnya lewat imajinasi.

Di Medan ada komunitas komik yang datang dengan masing – masing Teknik gambar dalam pembuatan komik nya. seperti Kelingking Kuroshiro, KabaBonken, dan banyak lainnya, yang didalamnya terdapat orang (komikus) dengan berbagai sudut pandang yang berbeda, yang mempresentasikan karyanya, memiliki potensi yang besar sebagai ide pembuatan komik., baik secara tema maupun visual di dalam komik, maka melalui komik dapat ikut memperkenalkan kebudayaan bangsa kepada pembaca yang multikultural, serta memperkuat identitas bangsa Indonesia sebagai bangsa yang kaya akan kebudayaan tradisional. Akan tetapi komunitas yang ada banyak yang mengikuti gaya atau aliran Manga yang berasal dari Jepang, dan memiliki karakter yang beraneka ragam, maka dari itu banyak komunitas Medan yang mengikuti aliran manga tersebut, karna mengikuti selera masyarakat, banyak nya peminat komik manga dan teknik gambarnya pun juga berbeda dengan komik buatan Amerika ataupun komik buatan Eropa.

Pengaruh suatu gambar juga terjadi pada alur cerita yang disuguhkan dan tidak terlepas juga dengan teknik yang Digunakan dalam pembuatan komik manga. Manga juga mempunyai berbagai macam teknik, begitu juga pada komikus – komikus yang ada di Medan juga mempunyai perbedaan dalam bentuk teknik yang menjadi karakteristik komik mereka,

Bagaimana dengan komikus lokal yang ada di Medan. Apakah mereka memperkenalkan kebudayaan lokal?. Seperti Susanto Kenta. Susanto Kenta, Lahir

di Medan tanggal 4 Oktober 1979 mulai membuat komik pada tanggal 30 November 1999 komik Susanto Kenta Pertama kali yaitu berjudul *Hero Waniman* pada tahun 1999 beliau komikus Medan yang mengikuti komik manga atau beraliran manga. maka dari itu penulis tertarik mengangkat karya komikus Medan dari segi teknik gambar. Dengan judul KOMIK KARYA KOMIKUS MEDAN SUSANTO KENTA DITINJAU DARI TEKNIK GAMBAR.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang menjadi dasar penganalisaan dalam menyusun skripsi dengan permasalahan

1. Pengaruh komik manga dalam karya komik Susanto Kenta di komunitas komik Medan
2. Teknik apa saja yang digunakan Susanto Kenta dalam pembuatan karya komiknya.
3. Sejauh mana pengaruh digital (komputer) dalam pembuatan komik Susanto Kenta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis perlu membatasi masalah yang menjadi dasar analisa dalam menyusun skripsi untuk menghindari ruang lingkup yang terlalu luas, penulis hanya fokus kepada teknik yang digunakan Susanto Kenta dalam pembuatan karya komiknya dari periode 1999 sampai 2010

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk melihat Sejauh mana teknik komik yang digunakan Susanto Kenta. Pada komik *Hero Waniman* tahun 1999 dan komik *I Want to Live* pada tahun 2010
2. Untuk melihat Perkembangan teknik apa saja yang di pakai Susanto Kenta pada karya komiknya Dari komik tahun 1999 sampai komik tahun 2010

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini ialah:

1. Untuk mengetahui teknik apa saja yang dipakai Susanto Kenta.
2. Untuk mengetahui perkembangan teknik pada komik karya komik Susanto Kenta. Dari tahun 1999 sampai tahun 2010

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai tehnik yang digunakan Susanto Kenta dalam pembuatan komik-komiknya, diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak.

1. Manfaat praktis

a. Manfaat Komikus Medan dan Susanto Kenta.

Menjadi tambahan pengetahuan dasar tentang komik dan teknik pembuatan komik.

b. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan masukan bagi peneliti, sebagai sumber ilmu pengetahuan ilmiah yang objektif dan sebagai latihan untuk memperoleh pengalaman awal dalam penelitian selanjutnya dikemudian hari.

2. Manfaat teoritis

a. Sebagai sumber bahan referensi ilmiah dalam dunia penelitian, khususnya bidang yang berkaitan dengan menciptakan karya Komik khususnya Seni Rupa.

b. Menambah literatur sebagai bahan tambahan ilmiah untuk mahasiswa Jurusan Seni Rupa.