

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komik merupakan media komunikasi yang dibangun dari unsur gambar, teks serta narasi atau cerita sehingga dapat diterima pesannya oleh pembaca. Dalam hal ini ternyata tidak semua komik dapat mudah diserap narasinya dengan baik oleh pembacanya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterbacaan narasi dalam komik itu. Faktor-faktor yang memengaruhi itu antara lain adalah faktor keterkaitan antara gambar, teks dan narasi. Salah satu komik yang penulis temukan terkait dengan masalah keterkaitan antara ketiga faktor tersebut adalah komik “*Art Of Leaderbound Prelude*” (ALP). Komik tersebut memiliki unsur-unsur yang tidak terkait antara gambar, teks dan narasinya. Dalam komik ALP tersebut terdapat gambar-gambar pada halaman awal yang ternyata tidak berhubungan sekali dengan narasi yang ditulis oleh penyusunnya. (*contoh gambar terlampir*)

Komik yang baik pada umumnya memiliki unsur gambar, teks dan cerita yang saling berkaitan, membentuk sekuen atau urutan sehingga pembaca dapat dengan mudah mencerna pesan yang disampaikan oleh komikus. Gambar-gambar dalam komik harus memiliki aspek kejelasan *clarity*. Clarity dapat dicapai dengan beberapa prinsip. Prinsip kejelasan tersebut dibangun dengan unsur-unsur yaitu: 1) Panel, 2) Parit, 3) Balon kata, 4) Narasi, 5) Efek 6) Ilustrasi tokoh dan 7) Latar Belakang (*Background*).

Ternyata dalam komik ALP ada beberapa unsur yang tidak ada keterkaitannya dengan penjelasan yang dikemukakan di atas yaitu terletak pada unsur narasi, ilustrasi tokoh dan *background* atau latar belakang.

Komik adalah bentuk sebuah narasi melalui ilustrasi yang berkesinambungan. Peran ilustrasi sebagai sebuah narasi dalam komik memberikan arti besar dalam hal jeda dan alur pada komik. Gaya ilustrasi dalam sebuah komik tergantung dari genre sebuah narasi komik. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi dalam komik adalah menemukan keseimbangan antara teks dan gambar, ilustrator harus cermat apakah gambar yang dibuat harus memperlihatkan secara detail bagian dari narasi atau lebih memberikan kesan misterius untuk menghasilkan narasi yang menarik. Dialog antara teks dan gambar adalah kunci utama untuk menghasilkan atau menjaga jeda dan alur narasi dalam sebuah komik. Ilustrasi pada komik berkaitan dengan karakter dan kepribadiannya serta berhubungan dengan lingkungan tempat jalannya narasi.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas latar belakang atau *background* dibangun berkaitan dengan karakter dalam sebuah komik. Desain lingkungan hendaknya dapat mempengaruhi kelima indera, walaupun pembaca hanya menggunakan satu indera mata saja. Lingkungan yang dibuat saling melengkapi dengan karakter dan harus dapat mendukung *mood* karakter. Posisi karakter dalam panel sangat berkaitan erat dengan lingkungan dimana karakter itu berada. Untuk panel *close-up* akan lebih berfokus pada karakter, sedangkan untuk *long shot* lingkungan akan lebih berperan banyak. Tapi adanya perbedaan di dalam komik

ALP di mana panel *close-up* tidak memiliki fokus yang baik dalam penggambaran karakter dibandingkan dengan penggambaran panel *long-shot* yang sangat baik dalam penggambaran ilustrasi *background*.

Demikian halnya dengan komik ALP. *Komik Art Of Leatherbound Prelude* terbit pada tahun 2012 yang merupakan karya dari tim ilustrator *Rimbun Comics*. *Rimbun Comics* sendiri sebutan untuk tim yang beranggotakan tiga orang ilustrator komik *Art Of Leatherbound* yakni Rio Aswan K sebagai pembuat narasi, Felix Lim sebagai pembuat ilustrasi, dan Henryca Citra sebagai pewarnaan, komik *Art Of Leatherbound* adalah sebuah komik yang bernarasikan tentang kisah sebuah kutukan kuno yang bangkit kembali setelah terkubur beberapa ratus tahun. Kemudian yang menarik dari komik ini yakni narasi dalam komik berlokasi di kota Medan yang telah dimodifikasi dengan unsur fantasi, tetapi tetap mempertahankan keunikan dan cirikhasnya.

Dalam komik ALP penulis melihat komik dilengkapi dengan sketsa ilustrasi untuk mengawali buku komiknya. Penulis melihat pembuatan ilustrasi yang melengkapi buku komik ini tidak sesuai dengan penggambaran ilustrasi tokoh-tokoh karakter dalam komik sehingga penulis berpendapat tidak adanya unsur keterkaitan antara penerapan ilustrasi tokoh ini dengan komik. Selanjutnya penulis melihat penarasian dan *background* komik ALP terlihat baik. Sehingga muncul pernyataan yang menjadi permasalahan pada komik ALP yaitu: 1) tidak semua komik dapat mudah diserap narasinya oleh pembaca karena terdapat faktor keterkaitan gambar, teks dan narasi. 2) Tidak semua komik memiliki kejelasan gambar dengan narasi karena terdapat beberapa faktor keterkaitan antara narasi,

ilustrasi tokoh, dan *beckground*. 3) Adanya ketidak jelasan dimana karakter tokoh diawal komik yang tidak ada kejelasan dengan narasi pada komik tersebut. 4) adanya ketidaksesuaian antara gambar *close-up* dan gambar *long-shot* yang digambarkan pada komik ALP.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin meninjau secara kritis evaluatif lebih mendalam, yaitu tentang ketiga permasalahan pada komik ALP seperti yang telah dikemukakan di atas. Berdasarkan pemikiran ini, maka penulis bermaksud untuk meninjau komik *Art Of Leatherbound Prelude* karya Rimbun Comics.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak semua komik dapat mudah diserap narasinya oleh pembaca karena terdapat faktor keterkaitan antara gambar, teks dan narasi.
2. Tidak semua komik memiliki kejelasan pada gambar dengan narasi karena terdapat beberapa faktor keterkaitan antara narasi, ilustrasi tokoh dan *beckground*.
3. Adanya ketidak jelasan dimana karakter tokoh di awal komik yang tidak ada kejelasannya dengan isi dalam komik tersebut.
4. Adanya ketidaksesuaian antara gambar *close-up* dan *long-shot* yang di gambarkan pada komik ALP.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu dan anggaran yang tersedia maka penulis merasa perlu membatasi masalah. Tujuan pembatasan masalah ini adalah untuk memudahkan pemecahan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini.

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis memfokuskan pada struktur unsur visual komik ALP karya Rimbun Comics ditinjau dari keterkaitan unsur narasi, ilustrasi dan *background*.

### **D. Rumusan Masalah**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang diharapkan dapat menjawab pernyataan penelitian. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian.

Adapun pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada keterkaitan antara ilustrasi tokoh, narasi dan *background* pada komik ALP?
2. Bagaimana deskripsi keterkaitan antara ilustrasi tokoh, narasi dan *background* pada komik ALP?
3. Bagaimana keterkaitannya dengan dunia pendidikan seni rupa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh seseorang tentu saja memiliki tujuan yang hendak dicapai, begitu juga dengan penelitian ini, adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan ada dan tidaknya keterkaitan antara ilustrasi tokoh, narasi dan *background* pada komik ALP.
2. Mendeskripsikan keterkaitan antara ilustrasi tokoh, narasi dan *background* pada komik ALP dalam bentuk deskriptif.
3. Menjelaskan manfaat penelitian bagi dunia pendidikan umum dan pendidikan seni rupa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis
  - a. Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan dalam meninjau kritis unsur struktur visual komik khususnya komik ALP.
  - b. Bagi pembaca, sebagai sumbangan ilmiah dalam menambah referensi ilmu pengetahuan di bidang seni rupa mengenai kelayakan pada komik.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi produsen, menambah informasi mengenai penggunaan unsur struktur visual komik *Art Of Letherbound Prelude*, dan diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan-pengembangan komik selanjutnya.
  - b. Bagi ilustrator, bermanfaat dalam melakukan strategi atau langkah-langkah dalam mempelajari, mencipta dan menilai karya seni rupa khususnya dalam penentuan struktur unsur visual komik.