

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai sebuah media ekspresi seni, komik hampir tidak terpisahkan dari keseharian kita, dengan kemampuannya menyampaikan informasi secara efektif dan efisien melalui bahasanya sendiri. Cerita komik tentu saja berbeda dengan cerita dalam bentuk sastra. Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang *terjukstaposisi* (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud,2008:8).

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap.

Sebagai medium, komik adalah perpanjangan manusia yang memenuhi unsur-unsur komunikasi. Komunikasi ialah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan menggunakan *channel* atau mediadengan maksud menyampaikan pesan atau ide. Meskipun komik memberi kesempatan berekspresi secara verbal dan visual, seni komik tetap berada dalam batas-batas komunikasi. Sebagaimana diketahui bahwa terdapat lima elemen pokok komunikasi berikut ini: 1) harus ada komunikator (orang yang menyampaikan

pesan), 2) harus ada komunikan atau orang yang menerima pesan komunikator, 3) terdapat *message* (pesan) yang hendak disampaikan, 4) ada *channel* (media) sebagai kendaraan di dalam berkomunikasi, dan 5) komunikasi punya *objective* atau tujuan tertentu.

Komik dalam komunikasi merupakan sebuah media dalam menyampaikan pesan. Pesan atau ide dari komikus tentu saja ingin tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Namun *content* atau isi jalan cerita bisa saja dalam penyajiannya, tidak seluruhnya dapat tersampaikan dengan jelas atau mungkin tereduksi dikarenakan adanya faktor-faktor secara visual mungkin tidak terpenuhi dalam proses pembuatan komik. "Sukses atau tidaknya metode komunikasi ini tergantung pada kemudahan pembaca dalam mengetahui makna serta dampak emosional yang disampaikan melalui gambar" (Eisner, will, 1985, hal. 14)

Seorang pakar komik, Scott McCloud berpendapat, untuk menciptakan komik yang mampu menarik pembaca ke dalam dunia cerita, memberikan pengalaman membaca yang berkesan atau bahkan menghidupkan karakter sehingga pembaca seakan-akan berhadapan dengan teman atau anggota keluarganya dan mampu diingat berjam-jam atau bahkan berhari-hari setelah membacanya, sebuah komik harus memenuhi prinsip dasar dalam bercerita melalui komik yaitu Prinsip kejelasan (*clarity*) dan komunikasi.

Prinsip kejelasan (*clarity*) adalah sebuah konsep yang lebih mendalam dibanding buku-buku cara menggambar yang banyak beredar. Misalnya seperti cara mengatur jalan cerita, bingkai cerita, dan menggambarannya. Memandu

mata pembaca dari panel ke panel, kemudian menggabungkan kata dan gambar untuk menciptakan efek tak terpisahkan.

McCloud melanjutkan, Komik merupakan aliran pilihan yang berkesinambungan, terdiri dari pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gestur, dan pilihan-pilihan lainnya. Namun apa pun metode yang dipilih, pembuatan komik membutuhkan serangkaian keputusan dan setiap keputusan dapat diinformasikan, dievaluasi menurut lima kategori ini yaitu : Pilihan 1) Momen, 2) Bingkai, 3) Citra, 4) Kata, dan 5) Alur.

Pilihan momen adalah tempat untuk menentukan setiap panel yang menunjukkan sebuah aksi dari sebuah plot yang berkaitan secara keseluruhan. Pemilihan bingkai adalah tahap bagian menentukan seberapa dekat bingkai sebuah aksi untuk menunjukkan rincian yang pantas. Pilihan citra mengisi bingkai dengan gambar yang membawa dunia cerita anda ke dalam bentuk rupa yang terlihat hidup. Pilihan kata menentukan percakapan dan suara secara jelas dan menyatu dengan citra. Kemudian pilihan alur bagaimana memudahkan menuntun pembaca menyusuri panel dari awal sampai akhir.

Saat ini ada sebuah komik populer berjudul *Wanarakarya Sweta Kartika*. Komik ini terbit sebagai buku seri pada Desember 2015 terbitan *KosmikMook*. Komik *Wanara* merupakan komik fiksi yang bercerita tentang aksi seorang pemuda dan temannya yang membebaskan superhero legenda yang ditangkap penjahat. Penulis tertarik melakukan studi mendalam pada komik ini dikarenakan komik ini bagus dari segi visual dan *storytelling* (penceritaan). Alasan pemilihan komik ini juga karena penulis tidak menemukan komik lokal Sumatera Utara yang

tepat untuk dijadikan bahan studi komik menurut prinsip McCloud. Sehingga ada beberapa masalah yang menjadi pertanyaan pada komik Wanara yaitu apakah prinsip Scoutt McCloud sudah diterapkan pada komik Wanara. Bagaimana karakteristik momen, bingkai, citra, kata dan alur sudahkah sesuai *clarity*.

Berdasar dari ulasan diatas, penulis ingin mengkaji lebih mendalam tentang komik Wanara karya Sweta Kartika dalam penerapan Prinsip *Clarity* (Kejelasan) dalam membangun cerita. Berdasarkan pemikiran ini, maka penulis bermaksud untuk mengkaji komik karya Sweta Kartika dengan judul : **“Studi Visual Komik Wanara Karya Sweta Kartika Ditinjau Dari Prinsip *Clarity* Menurut Scoutt McCloud”**. Prinsip *Clarity* menurut Scoutt McCloud yang dimaksud dalam penelitian ini adalah prinsip menurut konsep Scoutt McCloud.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan terjadi terarah serta cakupan masalah yang diketahui tidak terlalu luas. Maka masalah atau pertanyaan penelitian yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah komik Wanara sudah memakai prinsip kejelasan dan komunikasi menurut McCloud?
2. Bagaimana karakteristik momen pada komik Wanara?
3. Bagaimana karakteristik bingkai pada komik Wanara?
4. Bagaimana karakteristik citra pada komik Wanara?
5. Bagaimana karakteristik kata pada komik Wanara?
6. Bagaimana karakteristik alur pada komik Wanara?

C. BATASAN MASALAH

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

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis memfokuskan pada penerapan visualisasi komik Wanara *chapter* satu karya Sweta Kartika ditinjau dari prinsip *clarity* menurut Scoutt McCloud.

D. RUMUSAN MASALAH

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan evaluatif yang diharapkan dapat menjawab pertanyaan penelitian. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian.

Adapun pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian ini adalah :

Apakah karakteristik komik Wanara *chapter* satu karya Sweta Kartika sudah menerapkan prinsip *clarity* (kejelasan) sesuai konsep Scoutt McCloud ?

E. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran umum karakteristik visual komik Wanara *chapter* satu

karya Sweta Kartika ditinjau dari prinsip *Clarity* (Kejelasan) sesuai konsep Scoutt McCloud.

F. MANFAAT PENELITIAN

Berikut adalah beberapa manfaat dari dilakukannya penelitian ini :

a) Bagi peneliti :

1. Sebagai sumber informasi mengenai karya komik
2. Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan mengenai prinsip *Clarity* (Kejelasan) dalam komik Wanara.

b) Bagi kalangan Institusi :

1. Sebagai sumber pengetahuan bagi mahasiswa seni rupa mengenai karya komik.
2. Sebagai referensi bagi mahasiswa tentang prinsip *Clarity* (Kejelasan) pada komik Wanara

c) Bagi kalangan umum :

1. Sebagai sumber informasi mengenai Sweta Kartika sebagai komikus Indonesia.
2. Sebagai sumber ilmu tentang Prinsip *Clarity* (Kejelasan).