

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komik adalah cerita bergambar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi tertentu. Melalui visual berurutan yang tergambar, komikus harus mampu menyampaikan pesan dalam cerita dengan jelas dan tepat. Namun tujuan komikus bukan hanya ingin jalan ceritanya dimengerti saja. Menurut Scott McCloud, salah satu pakar komik asal Amerika, ada dua tujuan komikus dalam menciptakan komik yaitu pertama pembaca mengerti dan memahami jalan cerita komik, kedua pembaca tergugah, mengingat dan tetap setia dengan komik yang telah dibuat. Untuk mencapai tujuan pertama, komikus harus bisa menguasai prinsip kejelasan dalam menggambarkan cerita. Untuk mencapai tujuan kedua, komikus bersandar pada isi cerita dan kekuatan visualnya.

Cerita memang sangat berpengaruh dalam sebuah komik karena cerita merupakan narasi berisikan gagasan-gagasan yang akan disuguhkan kepada pembaca melalui visual. Melalui pemilihan genre lalu cerita dirancang sampai akhir hingga mampu menghasilkan jalan cerita yang menggugah. Jika jalan cerita komik sudah menggugah maka visual komiklah yang secara tegas harus mampu membujuk pembaca untuk mengikuti hingga jalan cerita komik selesai. Kekuatan visual komik adalah visual menarik yang mampu menciptakan momen dramatis sebuah cerita dan mampu diingat terus menerus oleh pembaca. Terdapat dua jalur

untuk mengetahui seberapa kuat visual komik, yaitu melalui karakter dalam cerita dan intensitas komik.

Karakter adalah elemen komik yang diciptakan komikus untuk membawa jalan cerita sampai kepada pembaca. Melalui karakter yang diciptakan, pembaca mau menghargai sebuah komik. Karena itu karakter harus disesuaikan dengan jalan cerita yang sudah direncanakan. Terdapat tiga elemen karakter yang perlu dikuasai berikut ini yaitu 1) Desain Karakter, 2) Ekspresi Wajah, 3) Bahasa Tubuh.

Intensitas Komik adalah teknik visual yang menambah kontras, dinamisme, keriuhan grafis atau kesan penting dalam sebuah panel. Pembaca menginginkan perubahan dramatis dan momen-momen penting dalam komik sehingga komikus harus mampu menguasai dan menyesuaikan teknik intensitas mana yang sesuai dengan cerita. Teknik Intensitas komik terdiri atas 1) Kontras Kedalaman, 2) Kontras Grafis, 3) Diagonal, 4) Variasi Bingkai/Panel, 5) Pose dan Ekspresi yang berlebihan, 6) Menembus Pakem, 7) Teknik Menggambar.

Medan memiliki komikus yang karyanya sudah dikenal oleh masyarakat saat ini. Komik Medan yang lahir pada tahun 2014 tersebut dinamakan "Digidoy", merupakan komik strip digital bergenre komedi. Bercerita tentang kehidupan sehari-hari karakter yang "Medan kali" dengan tingkah laku yang lucu dan logat yang begitu Medan sebagai ciri khasnya. Meskipun tidak jarang komik Digidoy membingungkan pembaca luar daerah baik dari pembawaan cerita maupun dari

pemilihan kata, tidak membatasi tim kreator untuk membangkitkan budaya lokal Medan kepada masyarakat Indonesia.

Dengan banyaknya komik strip saat ini, tim kreator harus mampu menciptakan sesuatu yang menggugah pembaca. Melalui visual komik Digidoy salah satunya. Bagaimana kekuatan visual komik Digidoy sehingga mampu menarik pembaca dan tercipta rasa penasaran terhadap Medan? Karena itu, penulis sangat tertarik menganalisis komik ini untuk mengetahui bagaimana kekuatan visual komik Digidoy dalam memvisualisasikan cerita sehingga pembaca dapat tertarik dan menyukai komik ini ditinjau dari Elemen Karakter dan Intensitas Komik menurut teori Scott McCloud.

Berdasarkan pemikiran ini, maka penulis membuat judul **“Analisis kekuatan visual komik Digidoy tahun 2018 ditinjau dari Elemen Karakter dan Intensitas Komik menurut Scott McCloud”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Alur cerita komik Digidoy tidak jarang membuat pembaca luar daerah bingung karena alur cerita me daerah khusus (Medan)
2. Penyampaian cerita melalui visual komik Digidoy kurang memenuhi prinsip kejelasan oleh Scott McCloud terutama pada pilihan kata

3. Bagaimana kekuatan visual komik Digidoy yaitu karakter komik mampu membuat komik terlihat menarik dan disukai pembaca
4. Bagaimana kekuatan visual komik Digidoy yaitu intensitas komik mampu membuat komik terlihat menarik dan disukai pembaca

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penyusunan skripsi menjadi lebih fokus. Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis memfokuskan pada Analisis kekuatan visual komik Medan Digidoy ditinjau dari Elemen Karakter dan Intensitas Komik

### **D. Rumusan Masalah**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif 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:

1. Bagaimanakah kekuatan visual karakter Digidoy ditinjau dari elemen karakteroleh Scott McCloud?
2. Bagaimanakah kekuatan visual komik Digidoy ditinjau dari intensitas komikoleh Scott McCloud?

### **E. Tujuan Penelitian**

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh seseorang tentu saja memiliki tujuan yang hendak dicapai, adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui kekuatan visual karakter pada komik digital Medan Digidoy ditinjau dari elemen karakter oleh Scott McCloud
2. Untuk mengetahui kekuatan visual komik Digidoy ditinjau dari intensitas komik oleh Scott McCloud

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dalam meninjau struktur visual komik Digidoy
2. Bagi pembaca, sebagai sarana untuk memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan tentang teori-teori bidang seni rupa terutama komik
3. Menjadi motivasi bagi para komikus-komikus muda sekarang dalam menciptakan karya baru.