

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Komik merupakan hasil dari ekspresi maupun pemikiran dari seorang komikus. Komik dibangun berdasarkan unsur-unsur visual yang dibentuk sedemikian rupa berdasarkan dari alur sebuah cerita yang dibutuhkan dengan tujuan membuat siapapun pembacanya memahami isi visualisasi dari komik. Dalam komik, terdapat beberapa unsur prinsip visual yang menjadi pembentuk suatu karya komik. Beberapa prinsip tersebut adalah suatu kesatuan dalam prinsip visual dalam komik yang mampu menuntun pembaca kedalam alur yang diciptakan dalam komik dan menjadi sebab menarik atau tidaknya suatu karya komik.

Ada sebuah komik berseri yang dimuat di majalah komik lokal yaitu "KMI ROKET" yang diterbitkan oleh penerbit M&C Publishing yang terbit pada bulan Juli tahun 2015 dengan judul komik yaitu "Guild" karya Irfan Rianto. Komik ini bercerita tentang seorang pemuda yang bernama Panca Wira yang berkunjung ke sebuah kota yang bernama kota Yaka. Lalu secara tidak sengaja Panca Wira terjebak ke dalam sebuah konflik di kota tersebut. Setingan waktu dalam komik ini yaitu berada diabad pertengahan, komik ini juga memiliki tema yaitu bertemakan komik aksi yang ditujukan untuk usia remaja.

Komik Guild karya Irfan Rianto ini memiliki 3 buah edisi disetiap terbitan di majalah. Dimana edisi terakhir dari komik ini berada di edisi ke 3, setelah itu majalah komik ini tidak lagi terbit. Komik ini memiliki gaya komik jepang yaitu biasa disebut *Manga*.

Alasan peneliti memilih judul ini ialah dikarenakan komik merupakan salah satu karya seni rupa yang mampu memberikan hiburan yang bersifat dramatis, heroik, dan edukasi yang menghibur dimana antara visualisasi gambar dan isi cerita memiliki suatu kesatuan sehingga saling berkesinambungan sehingga mampu menjadi suatu hiburan dan layak menjadi suatu objek penelitian. Ketika menemukan karya komik berjudul Guild ini peneliti tertarik dengan ringkasan singkat dari beberapa halaman dalam komik ini di media sosial *Facebook*.

Tema dari komik ini yaitu komik aksi untuk usia remaja yang seharusnya penuh dengan visualisasi yang mampu memberikan kesan yang membuat pembaca terkesima karena adegan-adegan yang menarik dari tiap panel pada komik sehingga membekas bagi pembaca dalam adegan penekanan antar karakternya, Namun dalam komik ini masih belum sepenuhnya bisa memberikan kesan yang menarik bagi peneliti. Contohnya seperti pada adegan pertarungan antar karakter, dengan menyesuaikan bentuk panel dan adegan antar karakter yang dibuat secara baik dan diatas prinsip-prinsip proporsi dan gestur mampu menimbulkan efek visual yang harmonis dan enak dilihat bagi pembaca dan mampu memaksimalkan dampak penekanan prinsip *emphasis* pada komik. Namun dalam komik ini peneliti

melihat bahwa komik ini sudah dibuat berdasarkan prinsip-prinsip visual seperti prinsip *emphasis* namun masih terjadi kekurangan dalam memvisualisasikan bentuk gambar sehingga penekanan prinsip *emphasis* pada komik masih terasa belum maksimal bagi peneliti.

Bila ditinjau prinsip visual *emphasis*nya menurut peneliti dan didukung dengan teori prinsip-prinsip visual menurut Gumelar yang ada pada bab II peneliti melihat bahwa komik Guild ini sudah menerapkan prinsip visual *emphasis* namun masih kurang maksimal di beberapa gambar, seperti pada penekanan prinsip *emphasis size* terhadap antar karakter pada gambar. Peneliti menemukan ada bagian *size* pada anatomi karakter yang tidak konsisten dalam penerapan prinsip *emphasis size* nya. Contohnya seperti yang terdapat pada halaman 7 dan 8 pada komik ini. Lalu peneliti menemukan adanya kekurangan dalam memilih penerapan visualisasi adegan heroik pada adegan yang seharusnya memiliki penerapan prinsip *emphasis great pose* atau *great action* yang heroik dikarenakan prinsip *emphasis size* nya yang masih belum konsisten, seperti terkadang visualisasi dari anggota tubuh karakter terlihat cukup simetris, namun terkadang juga tidak simetris sehingga menyebabkan kurang maksimalnya prinsip *emphasis great pose*, *great action* pada adegan dalam komik ini. Lalu peneliti juga melihat bahwa adanya penekanan prinsip *emphasis isolation/isolasi* dan *emphasis space* yang diterapkan dalam menggambar latar belakang komik seperti bangunan, latar belakang karakter figuran yang masih belum maksimal sehingga masih belum terlihat menyatu dengan visualisasi gambar didalam panel,

dikarenakan masih terjadinya ketidak simetrisan antar objek latar belakang dan masih belum terlihat alami seperti yang terdapat pada halaman pertama pada komik ini di edisi pertama.

Komik yang baik menurut peneliti dan dikuatkan dengan teori Gumelar ialah komik tersebut terdiri dari beberapa prinsip-prinsip visual yaitu *emphasis* (penekanan), *composition* (komposisi), *camera view* (sudut pandang kamera), dan *function* (fungsi) (Gumelar,2011,270-282).

Dikarenakan peneliti hanya memfokuskan masalah hanya pada prinsip *emphasis* (Penekanan) maka peneliti merasa hanya perlu menjabarkan secara ringkas tentang *emphasis* dan akan dijelaskan lebih detail didalam Bab II nanti. *Emphasis* (Penekanan) merupakan salah satu prinsip visual yang penting dalam suatu karya komik. Penerapan prinsip visual *emphasis* yang benar ialah dengan menerapkannya kedalam komik sesederhana dan sejelas mungkin sehingga mudah dimengerti oleh pembaca transisi alur panel ke panel dalam komik. Prinsip *emphasis* juga terbagi lagi kedalam 11 bagian yaitu : 1) *Image or Text* pemilihan penekanan gambar atau hanya teks saja, 2) *Opposition* (*versus*/berlawanan), 3) *Contrast* (kontras warna/perbedaan warna yang mencolok), 4) *Size* (Ukuran) 5) *Isolasi/Posisi*, 6) *Usia dan Era*, 7) *Sex* atau jenis kelamin, 8) *Direction*, 9) *Space*, 10) *Great Pose, Great Action*, 11) *Visual Effect/Efek Visual* (Gumelar. 2011, 270-282).

Dalam proposal penelitian ini peneliti memfokuskan masalah hanya pada prinsip visual *emphasis* (penekanan) dikarenakan menjadi batasan masalah. Untuk mempersempit ruang lingkup yang bisa menjadi terlalu luas

dan juga *emphasis* merupakan salah satu prinsip yang penting dalam komik. Setelah membaca dan mengamati sampai selesai komik ini lalu mendeskripsikan komik ini secara ringkas di atas maka penulis ingin meninjau lebih lanjut penerapan prinsip *emphasis* pada komik ini lebih mendalam dalam skripsi dengan berjudul : **“Tinjauan Prinsip-Prinsip Visual Pada Komik “Guild” Karya Irfan Rianto”** menurut teori Gumelar dalam bukunya yang berjudul *Comic Making Cara Membuat Komik*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang menjadi dasar penganulisan dalam menyusun skripsi dengan permasalahan.

1. Visualisasi penekanan proporsi dalam adegan visual antar karakter di beberapa momen yang harusnya memiliki dampak visual yang berkesan namun terasa biasa saja dikarenakan tidak sesuainya penekanan visualisasi proporsi antar karakter.
2. Pada beberapa adegan visual perkelahian dalam komik masih belum terlihat heroik dikarenakan masih belum maksimal dalam menekankan prinsip *emphasis size* pada visualisasi anatomi dan gesture karakter.
3. Kurangnya penekanan prinsip Isolasi/Posisi, serta *space* pada visual gambar latar belakang dalam beberapa adegan yang tidak proporsional sehingga membuat visual gambar latar belakang menjadi tidak enak dipandang.

4. Dalam mendesain efek visual dalam beberapa momen perkelahian dalam komik didesain terlalu sederhana, sehingga masih belum mendramatisir situasi perkelahian atau pertempuran antar karakter.
5. Penerapan prinsip visual *space*/ruang dalam komik di salah satu adegan komik justru membuat visual adegan menjadi tidak seimbang.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis perlu membatasi masalah yang menjadi dasar analisa dalam menyusun skripsi karena keterbatasan waktu dan anggaran yang tersedia dan termasuk ruang lingkup yang terlalu luas. Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis hanya memfokuskan pada meninjau prinsip visual *emphasis*/penekanan pada komik Guild karya Irfan Rianto menurut Gumelar.

### **D. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis menjawab permasalahan dalam penelitian, pertanyaan penelitian itu untuk menyusun instrumen penelitian. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian. Adapun pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah 11 prinsip *emphasis* beroperasi dalam gambar-gambar pada komik "Guild"?
2. Apakah semua dari 11 prinsip *emphasis* menurut teori Gumelar semuanya tidak diterapkan pada komik "Guild" karya Irfan Rianto?

## **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini ialah :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran umum visual komik Guild karya Irfan Rianto dari aspek prinsip-prinsip visual komik dalam menerapkan prinsip *emphasis* pada suatu karya komik sehingga mampu membuat pembaca memahami dan memberikan kesan pada isi komik bagi pembaca disetiap adegan dan momen.
2. Untuk mengetahui apa saja prinsip-prinsip visual yang terdapat pada sebuah karya komik. Serta diharapkan dapat berguna untuk studi tentang komik dalam menerapkan prinsip-prinsip visual pada komik.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari dilakukannya penelitian ini:

### **a. Manfaat Teoritis**

Sebagai sumber penambah pengetahuan bagi Mahasiswa seni rupa mengenai prinsip-prinsip visual pada komik dan diharapkan mampu mejadi referensi bagi Mahasiswa dalam melakukan penelitian tentang komik sehingga dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penelitian-penelitian tentang komik.

### **b. Manfaat Praktis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkuat teori tentang komik yang sudah ada sebelumnya. Memberikan wawasan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam mempelajari ilmu pragmatik.