

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komik merupakan rangkaian gambar yang membentuk suatu narasi dengan adanya tokoh-tokoh yang berinteraksi, menciptakan suatu kejadian. Sebagai bentuk ekspresi dari penciptanya komik memberikan ruang bagi komikus untuk menyampaikan cerita atau pesan. Secara umum, komik merupakan medium komunikasi visual yang memiliki kemampuan kuat untuk menyampaikan informasi.

Menurut Scott McCloud (2008:6) komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetika yang melihatnya. Selain itu, komik juga dapat dijadikan sarana pembelajaran dalam konteks pendidikan, karena dapat dirancang sedemikian rupa untuk menyampaikan isi cerita dengan cara yang menarik dan informatif.

Di Indonesia sendiri komik yang sangat populer adalah komik Jepang atau yang biasa disebut dengan *manga*. Komik Jepang pertama kali populer di Indonesia pada tahun 1980 seperti yang disampaikan oleh Laine Berman dalam buku *illustrating asia* yang dieditori oleh John A. Lent pada tahun 1980-an terjemahan komik Jepang seperti *dragon ball*, *candy*, dan *kung fu boy* memasuki pasar Indonesia dengan gaya komik yang menceritakan budaya ketimuran. Pada masa itu komikus Indonesia sedang mengalami mati suri, bahkan koran-koran Indonesia pada saat itu berisikan komik strip yang diterjemahkan dari komik Barat.

Pada saat inilah komik Jepang atau yang biasa disebut dengan *manga* populer di Indonesia setelah kepopuleran *dragon ball* terbit komik-komik Jepang lainnya termasuk komik yang akan diteliti yaitu komik Hai Miiko yang sangat populer dikalangan remaja Indonesia karena karakter utamanya yaitu Miiko yang masih duduk di kelas 5 SD. Komik Hai Miiko mempunyai *style* gambar *manga* khas Jepang digambarkan memiliki mata yang lebar dan besar dan tubuh yang kecil dan ramping. Namun Ono Eriko sendiri memiliki ciri khas penggambarannya yaitu dengan wajah karakter yang memiliki pipi yang berisi dan juga penggambaran karakter dengan ekspresi yang lucu-lucu.

Di dalam komik Hai Miiko ini menceritakan tentang tokoh utama yang bernama Miiko seorang gadis remaja yang ceria yang mengalami masalah dengan tubuhnya yang mengalami masa pubertas dan juga perubahan suasana hati terhadap lawan jenis serta permasalahan tentang keluarga dan juga pertemanannya.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari hubungan antar tanda. Pada hakikatnya semiotika ingin memberi makna pada teks. Teks sendiri merupakan sekumpulan tanda yang dikirimkan dari pengirim ke penerima dengan menggunakan kode-kode tertentu yang terdapat pada buku, majalah, televisi, radio, surat kabar, poster, dan lain-lain. Pengetahuan ini membantu masyarakat untuk lebih memperhatikan tanda-tanda dan memahami makna sebenarnya ketika memperhatikan teks.

Perkembangan ilmu semiotika saat ini telah banyak dipengaruhi oleh berbagai disiplin ilmu lainnya bahkan merambah ke Seni Rupa. Seni Rupa di dalam semiotika tergolongkan dalam semiotika visual, karena semiotika di dalam seni

rupa mengkaji bahasa visual. Semiotika pada dasarnya salah satu studi semiotika yang secara khusus menaruh minatnya pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra penglihatan (Budiman, 2011:9).

Dengan kajian visual makna dan menggunakan pendekatan semiotika ini dapat menganalisis bagaimana gambar, kata, dan konteks yang digunakan dalam komik untuk mengungkapkan makna dari visual-visual yang terdapat pada komik dan juga dapat mengungkapkan konteks-konteks yang berbeda seperti penggunaan gambar yang menggambarkan emosi, kata yang menggambarkan situasi, dan konteks yang menggambarkan tema komik. Mengkaji makna visual menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand De Saussure dapat mengungkapkan makna dengan menggunakan gambar, panel, warna dan makna, emosi, pesan.

Untuk itu penulis mengangkat penelitian ini agar pembaca dapat memahami komik dan juga dapat mengungkap pesan tersembunyi, simbolisme dan kritik sosial yang akan ditemukan di dalam penelitian ini. Serta menambah wawasan mengenai bagaimana pembaca dapat menginterpretasikan makna dalam komik dengan menggunakan kajian visual makna melalui pendekatan semiotika Ferdinand De Saussure.

B. Identifikasi Masalah

1. Visual komik Hai Miiko yang mengalami perubahan mengikuti usia perkembangan karakter dan juga perkembangan seni ilustrasi

2. kombinasi gambar dan teks dalam komik Hai Miiko ini membantu dalam penciptaan makna yang kompleks. Dengan menggunakan semiotika Ferdinand De Saussure peneliti akan mengetahui secara mendalam.
3. terdapat banyak visual-visual yang digambarkan oleh komikus mengandung makna yang tersirat dengan semiotika Ferdinand De Saussure peneliti dapat menggali lebih dalam makna yang tersirat yang ingin disampaikan oleh komikusnya.
4. Terdapat perbedaan karakteristik diantara para tokoh di dalam komik Hai Miiko sehingga menonjolkan ciri khas di masing-masing karakter.

C. Batasan Masalah

Karena luasnya cakupan masalah dalam ilmu semiotika untuk itu penelitian ini hanya memfokuskan menggunakan pemahaman berdasarkan semiotika Ferdinand De Saussure dalam mengkaji lebih dalam kajian makna visual dalam komik Hai Miiko .

D. Rumusan Masalah.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana makna visual dalam komik Hai Miiko dapat diidentifikasi melalui semiotika Ferdinand De Saussure?
2. Bagaimana perubahan visual yang terdapat pada komik Hai Miiko menurut teori Ferdinand De Saussure?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, berikut tujuan dari penelitian terkait dengan kajian visual komik Hai Miiko :

1. Untuk mengetahui penjabaran makna visual yang terdapat pada komik Hai Miiko menggunakan semiotika Ferdinand De Saussure
2. Untuk mengetahui perubahan visual yang terjadi pada komik Hai Miiko menggunakan teori semiotika Ferdinand De Saussure

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, penelitian ini memiliki manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk referensi bagi perpustakaan Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan khususnya bagi mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa, dan juga perkembangan ilmu seni rupa terutama dalam ilmu ilustrasi sehingga dapat berdampak positif untuk perkembangan ilmu seni rupa dan juga teori semiotika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pemahaman komik, karya visual seni rupa, ilustrasi serta memperkaya materi pendidikan dalam pembelajaran seni rupa. Dan juga menjadi referensi untuk mahasiswa khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa

b. Bagi Masyarakat Dan Generasi Muda

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif serta meningkatkan pengetahuan pada masyarakat mengenai ilmu kajian makna visual dan juga ilmu seni rupa dan ilustrasi. Serta diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman yang berharga bagi generasi muda, sehingga bisa memahami karya ilustrasi dan ilmu seni rupa.

