

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya namun melihat fenomena belakangan ini kebudayaan kita terancam punah dengan maraknya agresi kebudayaan dari negara-negara Asia seperti Korea, Cina dan Jepang. Hal ini tidak terlepas dari era globalisasi dan kemajuan ilmu teknologi yang memudahkan kita mendapatkan berbagai informasi baik melalui media cetak atau elektronik.

Media elektronik yang menjadi sarana informasi dan hiburan yang paling diminati masyarakat Indonesia adalah televisi. Dari dulu hingga sekarang, mulai dari orang dewasa sampai anak-anak masih suka menonton televisi. Acara yang ditayangkan pun beragam mulai dari berita, sinetron, film, musik, olahraga, hingga film kartun.

Film kartun sendiri menjadi tayangan yang paling diminati anak-anak karena gambarnya yang menarik, ceritanya yang sederhana dan disesuaikan dengan karakter anak-anak. Film kartun sendiri berasal dari Amerika dan Eropa. Adapula film kartun yang berasal dari Jepang yang dikenal dengan istilah *anime*, yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *animation*.

Pada dekade 1990-an, *anime* dapat dikatakan benar-benar populer karena pada waktu itu stasiun televisi Indonesia memutar beberapa serial *anime* populer sehingga dapat disaksikan siapapun yang memiliki televisi. Salah satu stasiun televisi Indonesia yang menayangkan *anime* adalah Indosiar yang baru lahir pada pertengahan 1990-an. *Anime-anime* yang ditayangkan Indosiar saat itu sangat populer di Indonesia. Sebut saja seperti *anime* “Sailor Moon”, “Dragon Ball”, dan “Detektif Conan” (Sumber: <http://www.kaskus.us/showthread.php?p=178053834&posted=1,30> November 2012).



(a)

(b)



(c)

Gambar 1.1 (a) “Sailor Moon” Karya Takeuchi Naoko, (b) “Dragon Ball” Karya Akira Toriyama, (c) “Detektif Conan” Karya Aoyama Gosho  
(Sumber: <http://www.kaskus.us/showthread.php?p=178053834&posted=1>, 30 November 2012)

Stasiun televisi lain pun tidak mau ketinggalan menayangkan *anime*. Popularitas *anime* pun semakin meningkat setelah VCD dan DVD *anime* bajakan begitu mudah didapatkan di seantero Indonesia, tidak hanya dijual di pusat-pusat perbelanjaan, bahkan mudah didapatkan melalui internet. Para *otaku*, sebutan untuk penggemar anime dan *manga* (komik Jepang), di Indonesia pun memberikan andil atas populernya genre tersebut dengan membentuk berbagai komunitas baik di dunia nyata ataupun di internet seperti forum (Sumber: <http://www.kaskus.us/showthread.php?p=178053834&posted=1>, 30 November 2012).

Masih dalam sumber yang sama, *anime* juga tidak bias dilepaskan dari manga. Di Jepang, pengertian *anime* sendiri tidak hanya mengacu pada animasi, namun juga mengacu pada manga. Terlebih lagi sebagian besar *anime* Jepang sering diangkat dari manga, novel, game atau cerita rakyat Jepang. Selain itu, juga ada *anime* populer yang kemudian dibuatkan manga seperti serial “Gundam”.



Gambar 1.2 Serial Anime Gundam: “Gundam Seed”, “Gundam Wing”, dan “Gundam X”  
(Sumber: <http://www.kaskus.us/showthread.php?p=178053834&posted=1>, 30 November 2012)

*Anime* dan manga kini sangat populer di Indonesia sehingga mengalahkan komik dan animasi dari belahan dunia barat yang sempat berjaya seperti Tintin atau Superman dan Batman. Di toko-toko buku di Indonesia, manga lebih mudah dijumpai daripada komik-komik dari Amerika yang harganya relatif lebih mahal.

Manga terkenal yang banyak beredar dan disukai penggemarnya contohnya yaitu “One Piece”, “Naruto”, “Bleach”, “Detektif Conan”, dan masih banyak yang lainnya. Kebanyakan tema-tema yang diangkat merupakan kisah fiksi dan fantasi. Namun semua itu menjadikan komik Jepang laku keras di pasaran dalam maupun luar negeri. Pengemasan cerita dan gaya gambar komik Jepang memang mempunyai ciri khas tersendiri, serta kreatif dalam mengangkat tema cerita.

Komik Jepang juga banyak mengangkat tema dan kisah dari bidang olahraga yang dikemas dengan menarik dan imajinasi yang kuat. Sebagai contohnya yaitu “Captain Tsubasa” karya Yoichi Takahashi, yang menceritakan tentang dunia sepakbola yang dikemas tidak seperti pertandingan sepak bola pada

umumnya, melainkan sarat dengan hal-hal yang bersifat imajinatif dan fantastik sehingga lebih menarik. Adapula komik “Eyeshield 21” karya Riichiro Inagaki dan Yusuke Murata, yang bertemakan olahraga American Football. Inagaki sebagai penulis naskah cerita dan Murata yang mengerjakan penggambarannya. Kisah pada manga inipun penuh dengan fantasi yang membuat pembacanya tidak pernah bosan.



Gambar1.3 (a) “Captain Tsubasa” Karya Yoichi Takahashi, (b) “Eyeshield 21” Karya Riichiro Inagaki dan Yusuke Murata  
(sumber: [www.newanimationworld.com](http://www.newanimationworld.com), 30 November 2012)

Komik Jepang yang sedang laris saat ini adalah “One Piece”, dikutip dari salah satu Majalah Anime dan Manga di Indonesia, seperti berikut:

“Salah satu komik Jepang yang paling laris saat ini adalah One Piece karya Eiichiro Oda. Komik yang bercerita tentang petualangan bajak laut ini dikemas dengan apik dan menarik. Terbukti dari lembaga survey di Jepang yaitu Oricon, penjualan komik One Piece mencapai lebih dari 200 juta eksemplar mulai dari jilid pertama hingga jilid 60. Pada jilid 61, komik One Piece mencapai rekor penjualan tertinggi yaitu sebanyak 2.086.080 kopi dalam 3 hari mulai dari tanggal 4-6 Februari 2011. Ini adalah pertama kalinya dalam sejarah survey Oricon, sebuah buku mampu terjual sebanyak 2 juta kopi dalam waktu hanya 3 hari.” (Animonster, Maret 2011:45).

“One Piece” diciptakan oleh Eiichiro Oda. Komiknya dimulai pada tahun 1997 di majalah mingguan, *Shonen Jump* terbitan *Shueisha* dan hingga kini masih terus berlanjut. Manga “One Piece” diangkat ke layar televisi dimulai pada Oktober 1999. Tidak hanya di Jepang, anime “One Piece” juga disiarkan di berbagai penjuru dunia dengan dialihbahasakan seperti di Inggris, Amerika,



Spain, dan di berbagai negara lainnya. Di Indonesia manga ini diterbitkan Elex Media Komputindo dan hingga kini masih berlanjut. Versi TV-nya, yang diproduksi Toei, telah mencapai 650 episode di Jepang. Selain itu, 12 film lepas yang tidak tergantung pada cerita utama juga telah beredar (Sumber: Animonster, Maret 2011:26).



Gambar 1.4 “One Piece” Karya Eiichiro Oda  
(Sumber: [www.oploverz.com/opchara/07.jpeg](http://www.oploverz.com/opchara/07.jpeg), 30 November 2012)

“One Piece” mendapatkan penghargaan "Licensing of the Year 2012 in Japan" dari perusahaan Jepang, Databank Character. Penghargaan ini meliputi merek nasional terbaik dan karakter ketika fiscal tahun 2011 (April 2011-Maret 2012). “One Piece” juga memenangkan penghargaan Grand Prix, sebagai merek properti yang paling sukses tahun 2010 dan tahun 2012. Dan masih banyak lagi penghargaan lainnya yang tidak bias disebutkan satu-persatu (Sumber: <http://www.furahasekai.com/one-piece-dan-mahou-shoujo-madoka.html>).

Penulis memilih komik “One Piece” sebagai komik yang diteliti karena selain banyaknya penghargaan yang telah diraih, penulis juga ingin mengkaji lebih dalam lagi komik ini dari segi unsur visualnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan serta mempelajari komposisi komik “One Piece” guna diterapkan pada pembelajaran pembuatan komik di Indonesia.

Hingga penelitian ini berlangsung, komik “One Piece” sudah mencapai jilid 70 dan masih berlanjut.

Maka dari itu, penulis memutuskan melakukan penelitian dengan judul “Kajian Visual Komik “One Piece” Karya Eiichiro Oda”.

## **B. MASALAH PENELITIAN**

Suatu penelitian dilakukan karena adanya masalah yang hendak dipecahkan. Dari latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan beberapa masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini. Masalah yang dirumuskan penulis dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana unsur visual komik “One Piece” yang meliputi analisis panel, komposisi, pengambilan adegan, ekspresi wajah, bahasa tubuh, latar belakang (*background*), efek visual garis, gang/parit, kotak narasi, balon kata, efek suara/*onomatopoeia*, dan simbol visual/*quipu*?
2. Bagaimana visualisasi penggambaran tokoh pada komik “One Piece”?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Seiring dengan hadirnya masalah-masalah yang hendak dipecahkan, tentu akan timbul suatu tujuan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran umum unsur visual komik “One Piece” yang meliputi analisis panel, komposisi, pengambilan adegan, ekspresi wajah, bahasa tubuh, latar belakang (*background*), efek visual garis, gang/parit, kotak narasi, balon kata, efek suara/*onomatopoeia*, dan simbol visual/*quipu*.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan visualisasi penggambaran tokoh pada komik “One Piece”.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis

Dengan diadakannya penelitian ini, penulis mendapatkan wawasan dan pengetahuan lebih dalam pembuatan komik itu sendiri, serta mengetahui karakteristik manga khususnya pada komik “One Piece”.

2. Manfaat bagi dunia akademisi (UPI)

Menjadi bahan observasi dan referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan pengetahuan tentang ilustrasi komik Jepang serta bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan bakatnya dalam bidang ilustrasi komik.

3. Manfaat bagi dunia pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menerapkan komik sebagai sarana penyampaian pendidikan.

4. Manfaat bagi masyarakat umum dan para komikus

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dalam berkesenian serta bagi para komikus dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas karya komik yang dibuat.

## **E. DEFINISI OPERASIONAL**

Untuk memperjelas fokus dari judul penelitian yang dikaji, penulis merumuskan definisi operasional sebagai berikut:

1. Kajian Visual : Pembahasan tentang unsur-unsur visualisasi, dalam hal ini tentang komik yang mencakup analisis panel, gang/parit, kotak narasi, balon kata, efek suara, simbol visual, analisis gaya gambar seperti komposisi, pengambilan adegan, ekspresi wajah, bahasa tubuh, efek visual garis, efek garis untuk latar belakang dan objek, serta gaya penggambaran tokoh.
2. Komik “One Piece”: Komik karya Eiichiro Oda yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh PT. Elex Media Komputindo.
3. Eiichiro Oda : Salah satu *Mangaka* (Komikus Jepang) yang terkenal dengan karyanya, “One Piece”.

Yucki Setyadi, 2014

*Kajian Visual Komik “One Piece” Karya Eiichiro Oda*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Adapun sistematika penulisan yang penulis tetapkan yaitu sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan
- Bab II Memaparkan landasan teoretis yang dianggap relevan dengan permasalahan yang diteliti.
- Bab III Menjelaskan secara lebih terperinci tentang metode penelitian, rancangan penelitian, dan prosedur penelitian yang dilakukan terkait dengan objek yang diteliti.
- Bab IV Berisi pembahasan, yaitu analisis visual komik “One Piece”
- Bab V Berisikan kesimpulan dan saran.