

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia. Komunikasi adalah proses memahami dan berbagi makna. Theodorson (dalam Rohim, 2009, hlm. 11) mengemukakan bahwa komunikasi adalah "...proses pengalihan informasi dari satu orang atau sekelompok orang dengan menggunakan simbol-simbol tertentu kepada satu orang atau kelompok lain". Sebagai makhluk sosial, manusia yang tidak dapat berkomunikasi akan terisolasi dari lingkungannya. Oleh karena itu, banyak alat atau media perantara bagi manusia untuk berkomunikasi sesuai dengan kemampuannya agar pesan yang disampaikan komunikator dapat mudah dimengerti oleh komunikan. Salah satu media tertua sebagai sarana komunikasi yang ada di kehidupan manusia sejak zaman prasejarah adalah media visual.

Komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan unsur dasar visual sebagai kekuatan utama dalam menyampaikan komunikasi. Unsur dasar visual ialah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk menyampaikan arti, makna, serta pesan dan medianya. Seiring perkembangan zaman, komunikasi visual telah menjadi aspek penting yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan komunikasi dalam bentuk visual lebih mudah dimengerti dan dianggap lebih menarik dibandingkan hanya dengan menggunakan bahasa lisan. Fungsinya pun semakin meluas dan diterapkan dalam berbagai bentuk media, baik media cetak, seperti majalah, koran, brosur, poster cergam, komik, maupun media elektronik seperti film, animasi, iklan elektronik dan video musik.

Komik merupakan media komunikasi visual dengan menggabungkan gambar dan teks sebagai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Maharsi (2011, hlm. 7) menjelaskan bahwa "...dalam kaitannya dengan proses komunikasi maka dalam komik perpindahan pesan tersebut memiliki proses dari pikiran ke tangan, dari tangan ke kertas, dari kertas ke mata dan dari

mata ke pikiran pembaca”. Artinya pesan komunikasi mengalir tanpa terpengaruh apapun untuk sampai kepada pembaca (McCloud, 2001, hlm. 195).

Kehadiran komik dalam ranah komunikasi dan seni visual sudah bukan menjadi hal yang asing. Di Indonesia, komik menjadi media komunikasi yang mudah diterima oleh berbagai kalangan, tua maupun muda. Kepopuleran komik di kalangan masyarakat luas karena penyampaian cerita bukan hanya menggunakan teks melainkan dibuat dalam bentuk gambar yang menarik. Gambar menjadi sebuah bahasa universal dan dapat menambah nilai komik sebagai alat ampuh untuk menyampaikan pesan yang beragam. Sebagaimana yang diungkapkan Kusrianto (2007, hlm. 164), yaitu:

Dibandingkan dengan bahasa lisan dan tulisan, bahasa gambar lebih mudah dipahami sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas diterima. Penggunaan gambar pada komik dapat digunakan untuk media penyampaian pesan yang efektif.

Dewasa ini, kehadiran komik sebagai media hiburan berkembang menjadi media pesan lain seperti iklan promosi, edukasi dan media penyampaian lain yang dapat memberikan suasana baru dalam menyalurkan sebuah informasi. Selain pahlawan super (*superhero*), cerita kartun dan legenda, komik dapat dirancang dengan gagasan yang berisi materi atau nilai-nilai positif seperti nilai-nilai sejarah, sosial, budaya, agama dan ekonomi. Tema-tema mendalam bisa ditemukan pada komik berbentuk novel grafis.

Istilah novel grafis (*graphic novel*) pertama kali dipopulerkan oleh Will Eisner pada paruh terakhir 1970-an (Maharsi, 2011, hlm. 18). Novel grafis merujuk pada sebuah bentuk komik yang mengambil tema-tema lebih serius dengan panjang cerita seperti halnya sebuah novel. Suasana ringan yang biasanya didapat ketika menikmati komik-komik biasa akan sulit didapatkan pada karya novel grafis. Format novel grafis memicu keberanian seniman untuk membuat komik dengan pendalaman karakter dan gaya penceritaan seperti novel. Novel grafis merupakan salah satu bagian penting dalam sejarah perkembangan komik Amerika, Eropa hingga Indonesia. Perkembangan novel grafis Indonesia telah memicu komikus lokal untuk membuat komik dalam bentuk serupa. Sebut saja komikus veteran Gerdi W.K. dengan dua karyanya “Kisah Dakwah Wali Songo: Graphic Novel” dan “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel”.

“Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel” karya Gerdi W.K. diterbitkan pada tahun 2015 oleh Falcon Publishing atas kerjasama PT. Merak Multimedia dan PT. Maleo Creative. Novel grafis ini menyajikan keteladanan Nabi Muhammad SAW semasa hidupnya. Dimulai dari masa kelahiran, masa kecil dan remaja, peran sosial-keagamaan, hingga wafatnya beliau.

Analisis visual komik dan novel grafis sudah diteliti oleh beberapa pelaku akademis di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI di antaranya adalah “Kajian Makna Novel Grafis “V for Vendetta” Karya Alan Moore dan David Lloyd melalui Pendekatan Ikonologi” oleh Yulia Puspita (Tesis, 2011), “Visualisasi Komik Wayang Purwa” oleh Kurmaniattafa (Skripsi, 2013), “Kajian Visual Komik “One Piece” oleh Yucki Setiadi (Skripsi, 2014), “Kajian Visual Komik Hellboy “Seed of Desruction” oleh Mamun (Skripsi, 2014), dan “Kajian Visual Novel Grafis “The White Lama” Karya Jodorowsky dan Bess” oleh Firyal Cempaka Nabila (Skripsi, 2018).

Penulis memilih “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel” sebagai objek penelitian karena merupakan novel grafis pertama di Indonesia yang menceritakan tentang kisah Nabi Muhammad SAW. Novel grafis ini juga telah mendapatkan rekomendasi dari Majelis Ulama Indonesia (MUI) dengan menyatakan bahwa karya ini tidak bertentangan dengan syariat Islam. Penulis ingin menganalisis lebih dalam novel grafis ini dari segi unsur visualnya sekaligus mempelajari kisah keteladanan dan menelusuri kembali jejak-jejak perjalanan Nabi Muhammad SAW. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menetapkan untuk membuat skripsi penelitian dengan judul “Analisis Visual “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel” karya Gerdi W.K.”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan beberapa masalah yang diuraikan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana elemen visual komik dalam “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel” karya Gerdi W.K.?
2. Bagaimana pengambilan adegan dalam “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel” karya Gerdi W.K.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan elemen visual komik dalam “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel” karya Gerdi W.K. meliputi halaman komik, ilustrasi, panel, balon kata, kotak narasi (*caption*), *splash*, *onomatopoeia*, garis gerak, *symbolia*, dan tipografi.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan pengambilan adegan dalam “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel” karya Gerdi W.K. meliputi sudut pandang (*angle*), jarak pandang (*distance*), keseimbangan (*balance*), kemiringan (*tilt*), dan transisi panel (*closure*).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat secara teoretis sebagai upaya menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang perkomikan. Secara praktis manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai novel grafis, elemen-elemen visual dan teknik pengambilan gambar adegan yang terkandung di dalamnya.
2. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI, penulis mengharapkan penelitian ini dapat menambah literasi dan ilmu pengetahuan mengenai novel grafis serta menumbuhkan peneliti-peneliti baru dalam bidang komik dan novel grafis.
3. Bagi pegiat komik, diharapkan penelitian ini menjadi salah satu sumber informasi dan pengetahuan mengenai novel grafis, sehingga komikus lokal yang memproduksi karya berupa novel grafis bertambah.
4. Bagi masyarakat umum, diharapkan skripsi ini menjadi salah satu sumber bacaan dan literasi tentang pengetahuan novel grafis sehingga masyarakat akan lebih memahami novel grafis.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang penulis tetapkan adalah:

- BAB I** Pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II** Kajian pustaka, yaitu memaparkan landasan teoretis yang berisi teori novel grafis.
- BAB III** Metodologi penelitian yang terdiri dari pendekatan dan metode penelitian, objek penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan isu etik.
- BAB IV** Temuan dan pembahasan penelitian yang terdiri dari analisis “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel” karya Gerdi W.K..
- BAB V** Penutup yang berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi.