

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Salah satu bahasa visual yang dekat dengan kehidupan kita adalah komik. Komik terdiri dari gabungan antara gambar dan kata-kata yang mampu menghasilkan sebuah komunikasi tidak langsung. Konten komik bervariasi dan disesuaikan dengan rentang umur pembaca, dari anak-anak hingga dewasa. Dengan membacanya, para pembaca dapat menikmati sajian visual dan mengikuti alur cerita melalui gestur, ekspresi, hubungan gambar atau bentuk yang satu dengan yang lainnya, baik yang dipadukan dengan teks ataupun tanpa teks.

Pada zaman ini, komik dibuat guna memenuhi kebutuhan industri kreatif yang didistribusikan baik dalam bentuk cetak maupun laman digital. Tidak hanya sebagai hiburan, komik digunakan juga sebagai sarana edukasi, autobiografi, promosi, kepentingan politik, juga sebagai aktualisasi diri seorang komikus.

Komik tidak terbatas pada teknik dan media yang dipakainya, yang terpenting ialah rangkaian sekuensialnya. Ragam komik dijelaskan oleh McCloud (2008a, hlm. 9-23) dalam tulisan mengenai beragam teknik dan bentuk karya seni yang masuk dalam golongan komik sejak zaman purba hingga kini. Selama terdapat rangkaian sekuensial, karya tersebut dapat dikategorikan sebagai komik. Dengan teori tersebut, peneliti tidak hanya bisa mengkategorikan karya seni terdahulu sebagai salah satu bentuk komik bahkan memunculkan beragam format komik baru, seperti majalah komik, web komik hingga novel grafis. Tidak menutup kemungkinan di masa depan akan ada bentuk media dan teknik baru dalam pembuatan komik, begitu juga dengan penemuan definisi baru mengenai komik yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Darmawan (2005, hlm. 122-123, 140-141) mengungkapkan jika kita mencari istilah novel grafis, maka kita akan menemukan nama Will Eisner. Ia menggunakan istilah tersebut untuk mendefinisikan “Contract With God” buatannya yang merupakan perpaduan bentuk komik grafis dengan gaya penceritaan dan pendalaman karakter seperti pada novel. Terlepas dari kontra

yang diutarakan oleh Art Spiegelman, novel grafis yang lahir di negeri Paman Sam memiliki peran dalam perkembangan komik Amerika hingga ke mancanegara bahkan menjelajah jauh hingga ke Indonesia. Format novel grafis memicu keberanian seniman untuk membuat komik dengan pendalaman karakter dan gaya penceritaan seperti novel. Begitu terkenalnya format ini, komik-komik Amerika pada masa itu sengaja dilabeli istilah “novel grafis” demi kepentingan industri.

Kini, ratusan bahkan ribuan judul novel grafis muncul dari berbagai belahan dunia. Beberapa darinya terkenal hingga ke mancanegara seperti “Contract With God” – Will Eisner, “The Adventures of Tintin” - Hergé, “Persepolis” – Marjane Satrapi, “Blanket” – Craig Thompson, “V for Vendetta” dan “Watchmen” – Alan Moore, “Batman The Dark Knight” – Frank Miller, “Buddha” – Osamu Tezuka, hingga “The White Lama” – Alejandro Jodorowsky dan Georges Bess.

“The White Lama” merupakan novel grafis kolaborasi dari Alejandro Jodorowsky sebagai penulis dan Georges Bess sebagai ilustrator. Alejandro Jodorowsky adalah seorang penulis sekaligus sineas yang mengangkat tema seputar spiritualitas. Begitu juga Georges Bess yang merupakan ilustrator Prancis dengan gaya gambar yang cenderung realistik. Novel grafis tersebut berasal dari Prancis, Eropa yang menceritakan mengenai perjalanan hidup Gabriel, seorang *Lama* berkulit putih di daerah pegunungan Tibet. Novel grafis ini menjadi salah satu dari beberapa novel grafis terkenal dan diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa, termasuk Bahasa Indonesia.

Kajian visual komik dan novel grafis juga sudah diteliti oleh beberapa pelaku akademis di Pendidikan Seni Rupa UPI, di antaranya adalah “Kajian Visual Komik Hellboy “Seed of Destruction” karya Mike Mignola” oleh Mamun (Skripsi, 2014), Komik “One Piece” karya Eichiro Oda” oleh Yucki Setyadi (Skripsi, 2014), “Kajian Makna Novel Grafis “V for Vendetta” Karya Alan Moore dan David Lloyd melalui Pendekatan Ikonologi” oleh Yulia Puspita (Tesis, 2011), dan kajian lainnya.

Penulis sudah dikenalkan pada budaya komik sejak kecil. Dimulai dari cergam anak hingga koleksi komik “Kung Fu Boy” dan “The Adventures of

Tintin” milik Ibunda. Kegemaran penulis pada komik berlanjut hingga membaca ratusan judul komik cetak maupun dari situs web komik pada masa SMP. Pada kelas 2 SMP penulis dikenalkan dengan Taman Bacaan Garuda yang bertempat di Cimahi, sehingga penulis mendapatkan literasi baru setiap minggunya. *Range* literasi penulis meluas mulai dari buku, komik, majalah komik, komik kompilasi hingga novel. *Genre* literasi yang disukai penulis pun beragam, dari yang ringan seperti romansa komedi, hingga literasi filsafat dan metafisika yang membuat penulis berpikir sambil merenungkan kehidupan.

Berlanjut ke masa kuliah, penulis menekuni bidang ilustrasi khususnya komik. Penulis juga gemar mengamati perkembangan komik modern hingga era komik digital di Indonesia. Mulai dari mengapresiasi karya-karya komikus pemula hingga yang terkenal; mendatangi berbagai macam festival yang di dalamnya terdapat komik lokal seperti BIAF, PAKOBAN, POPCON, MANGAFEST, COMIFURO, dan lain-lain; hingga sekadar datang ke gedung BCH sambil bertukar ilmu dengan penggiat industri kreatif Bandung.

Penulis yang awalnya terbiasa dengan komik Manga Jepang, mulai membaca komik Amerika dan Prancis pada tahun 2017. Pada tahun tersebutlah istilah novel grafis baru dikenal, hingga penulis memahami bahwa komik “The Adventures of Tintin” yang menemani masa kecil penulis masuk pada kategori tersebut. Ketertarikan penulis dengan filsafat, sejarah dan ajaran agama mendorong penulis merasakan sebuah keterikatan dengan novel grafis “Persepolis”, “Buddha” dan “The White Lama”.

Novel grafis merupakan salah satu bagian penting dalam sejarah perkembangan komik Amerika, Eropa hingga Indonesia. Perkembangan novel grafis dunia telah memicu komikus lokal lainnya untuk membuat komik dalam bentuk serupa, sehingga novel grafis turut serta dalam perkembangan dan budaya komik Indonesia. “The White Lama” berisi tentang petualangan dengan balutan spiritual. Karena itu peneliti tertarik untuk membuat skripsi penelitian berkaitan novel grafis dengan judul “Kajian Visual Novel Grafis “The White Lama” karya Jodorowsky & Bess”. Peneliti mengambil novel grafis “The White Lama” (2007) edisi 2 jilid terjemahan bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Gramedia Pustaka

Utama (GPU) sebagai objek penelitian kualitatif dengan judul “Kajian Visual “The White Lama” karya Jodorowsky & Bess”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana elemen visual dalam novel grafis “The White Lama” karya Jodorowsky & Bess?
2. Bagaimana pengambilan adegan dalam novel grafis “The White Lama” karya Jodorowsky & Bess?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah

1. Menjelaskan elemen visual dalam novel grafis “The White Lama” karya Jodorowsky & Bess yang meliputi halaman komik, panel, balon kata, kotak narasi, *splash*, tipografi/*lettering*, *symbolia*, efek suara/*sound lettering/onomatopeia*, dan warna.
2. Menjelaskan pengambilan adegan dalam novel grafis “The White Lama” karya Jodorowsky & Bess yang meliputi, sudut pandang/*angle*, jarak pandang/*distance*, keseimbangan/*balance*, kemiringan/*tilt*, perpindahan panel/*closure*.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi penulis, skripsi ini menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai novel grafis, elemen-elemen visual dan teknik pengambilan adegan yang terkandung di dalamnya.
2. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI, diharapkan skripsi ini menambah literasi mengenai novel grafis dan elemen-elemen visual yang terkandung di dalamnya serta menumbuhkan ilmuan-ilmuan baru dalam bidang komik dan novel grafis.

3. Bagi penggiat komik, diharapkan skripsi ini menjadi salah satu sumber informasi dan pengetahuan mengenai novel grafis, sehingga komikus lokal yang memproduksi karya berupa novel grafis bertambah.
4. Bagi masyarakat, diharapkan skripsi ini menjadi salah satu sumber baca dan literasi tentang pengetahuan novel grafis bagi masyarakat sehingga masyarakat akan lebih memahami novel grafis.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang akan peneliti buat, yaitu:

- BAB I     Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, masalah penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.
- BAB II     Berisi tentang landasan teori yang relevan, disesuaikan dengan obyek permasalahan yang diteliti.
- BAB III    Membahas metode penelitian terdiri dari: desain penelitian, obyek penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik.
- BAB IV     Berisi pembahasan tentang kajian visual novel grafis “The White Lama”.
- BAB V     Berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi.

